

Кни́ска ꙗзычѣи
и ѡбъѣи

Клуб скучающих джентльменов



1897

*Автор: Ерофеев Антон
Верстка: Ерофеева Александра
Москва, 2015*

Оглавление

Слово автора.....	5
Вводная.....	5
Пролог.....	6
Очередной скучный вечер.....	7
Сэр, а на чай?.....	7
До чего же мерзкая рожа.....	8
Азиатский колорит восточных доков.....	8
Угасающая искра.....	9
Он что ... мертв?.....	10
Его еще можно допросить.....	10
Это не грабеж, нам нужна информация.....	10
Содержимое карманов Джеймса Харпера.....	10
Теперь китаец.....	11
Блок 1: Загадки первой ночи.....	11
Странный тип в переулке. И рожа у него – мое почтение.....	11
Что за примечательная вещица.....	12
Часовых дел мастера.....	13
Профессор Кибблстон.....	13
Храм знаний, алтарь науки.....	14
Вам назначена встреча, джентльмены?.....	14
Профессор Кибблстон, я полагаю?.....	14
Лондонский университет.....	15
Здорово, так было в «Шерло...» Подожди, что значит – проникнуть?.....	15
Вы с ума сошли? Я не надену это!.....	16
В этом городе хоть когда-нибудь спят?.....	16
Повторяю – мы не грабители.....	16
В доме, полном мрака.....	17
Первый этаж.....	17
Добыча? Вы хотели сказать – улики?.....	18
Второй этаж.....	18
Не хватало еще алиениста.....	19
Я очень важный доктор. Как обычный, но важный.....	19
Вот оно, величие.....	20
Не всегда на виду.....	20
Британский музей – жемчужина в короне Империи.....	20
Никогда не доводилось встречать сыщиков.....	21
Присаживайтесь, господа. Надеюсь, дело важное.....	21
Ну и хлам.....	22
Блок 2: Цена жизни.....	22
Это уже не игрушки.....	22
Продано!.....	23
Аукционный дом Филда.....	23
Персиваль Стентон. Игрок, неудачник и первая жертва.....	24
Он задолжал за квартиру!.....	25
Обыск – дело привычное.....	25
Не желаетет снять мерку?.....	25
Ричард Стенфорд. Смотритель кладбища, писатель, безумец.....	26
Вы покойники.....	27
Петер Манн. Садист, убийца, выродок.....	27
Нечеловеческая жестокость.....	27
В логове зверя.....	28
Охота началась, господа.....	28
Вызов принят.....	29

Как продвигается расследование, джентльмены?	29
Блок 3: Изошренное коварство	30
Пока все тихо	30
Тобиас О'Бейли. Инженер, изобретатель, отшельник	30
Битва при Ватерлоо	31
Тинхилл. Здесь хочется повеситься	31
Местечко Тинхилл	31
Призраки шахты Тинхилл	33
Мы сходим с ума	33
Господа, мистер Филлипс	34
Мальчиш Тоби	34
Мария Вивальди и Айзек Голдштейн. Они нашли друг друга, ничтожества	35
Где миссис Уайтспринг?	35
Вот и познакомились	36
Вы что-нибудь нашли?	36
Первый этаж	36
Второй этаж	36
Обыск кабинета Голдштейна	37
Здравствуй, мой дневник	38
Дедукция, джентльмены	39
Террариум единомышленников. Расследование	39
Там кто-то есть. Там, в темноте	39
Осталась одна трубка	41
Как сквозь землю	41
Эпилог	42
Последний приют	42
Личное имущество Энтони Суонна	43
Убежище Энтони Суонна	44
Расследование окончено, господа	44
Приподнимаемая завесу тайны	45
В поисках утерянного	45
В помощь мастеру	47
Деньги	47
Доходы и ступени социальной лестницы	47
Примерные цены на товары и услуги	48
Транспорт	48
Меры и веса	48
Система репутации	48
Наглядная система генерации	49
Элементы системы	49
Первый блок	50
Второй блок	50
Третий блок	50
Персонажи	51
Лист персонажа: Джонатан Карлайл	52
Лист персонажа: Джоанна Редклифф	53
Лист персонажа: Майкл Олдфилд	54
Лист персонажа: Рихард Эбстайн	55
Лист персонажа: Ричард МакФолл	56
Лист персонажа: Уильям Прескотт	57
Документы	58
Краткое описание районов Лондона	68
Легенда к карте	68
Карта Лондона 1891 года	69-72

Слово автора

Уважаемые игроки и ведущие, представляю вашему вниманию «Клуб скучающих джентльменов», второй модуль моей дебютной серии, действие которого разворачивается в самом сердце викторианской Англии на закате девятнадцатого века. Участникам предлагается примерить на себя роль обычных лондонских обывателей, изнывающих от скуки и наивно полагающих, что сыскное дело сводится к длинной трубке и тихой игре на скрипке. Те события, которые будут разворачиваться перед глазами героев, не раз убедят последних в том, что размеренная сытая жизнь вполне удовлетворяет их запросам.

Данный сюжет не является строгим руководством к действию, как и предложенные готовые персонажи. Каждый мастер и ведущий — режиссер своей пьесы, тогда как мне отводится роль скромного сценариста. Желаю приятной игры.

Автор.

Вводная

Лондон. Город из темного кирпича, чей туман и бесконечные дожди снискали себе славу по всему миру, был выстроен на месте римского городка Лондиниума, служившего опорой самой северной провинции канувшей в Лету Римской Империи. Пройдут века кровопролитных войн, нищеты и болезней, прежде чем столица Британской короны назовут колыбелью промышленной революции, прошедшей в девятнадцатом веке. Именно этот период и интересен нам с точки зрения игроков и ведущих, ведь именно сейчас, в 1897 году по узким улочкам твердыни туманного альбиона прокатится волна пересудов, вызванная весьма необычной публикацией в одной из газет.

Еще не забыты ужасные эпидемии холеры, вызванные перенаселенностью, когда сточные воды отравили Темзу, служившую главной водоносной артерией. На ткацких фабриках всюду используют дешевый детский труд, где малыши нередко калечатся и гибнут в смертельных объятиях гигантских станков, не знающих ни боли, ни сострадания. Голод терзает самых необеспеченных жителей Лондона, которые вынуждены питаться объедками с помоек более удачливых своих соседей, а некоторые из них бесследно исчезают в лабиринтах

новейшей канализации, где внезапный наплыв воды навсегда смывает не только нечистоты, но и отчаявшихся бедняков. Очень долго еще будут вспоминать путаны Уайтчепела тот ужас, что следил за ними, притаившись в каждом темном углу, в любой загадочной фигуре, скользнувшей в подворотню. Имя этому кошмару — Джек Потрошитель.

Между тем, строятся новые железные дороги, связывающие самые удаленные части острова, возводятся мощные электростанции, а газовые фонари освещают даже самые неблагополучные и бедные районы. Недавно выстроена и запущена фантастическая по своей современности линия первого в мире электрифицированного метро, а массивный телеграфный кабель, стелющийся по дну Атлантического океана, соединил Британию с молодым и амбициозным американским государством.

Жители Лондона, которых можно отнести к среднему классу, неизменно богатеют и весьма искушены в вопросах финансов и промышленности, посвящая изрядную долю своего драгоценного времени различным клубам, отвечающим их интересам. Вот об одном из таких объединений и пойдет речь в этом повествовании.

Ах, сколь же прекрасен наш любимый город поздней весной. Воздух полнится теплыми ветрами, несущими перемены, и даже мне не терпится размять старые ноги долгой прогулкой. Нет, сэр, нигде на свете более не сыскать таких видов. О, прошу простить мою старческую мечтательность. Суонн, Энтони Джейкоб Суонн. Я верный слуга и доверенный друг своего господина. Сорок шесть лет я служил его почтенным родителям, а теперь, после их кончины, поддерживаю и наставляю их единственного сына, следя за тем, чтобы его кипучая энергия не тратилась на каждодневную рутину. Ах, простите, я опять отвлекся. Пойдемте, мой друг, прогуляемся через шумный Сохо, пройдемся вдоль Риджент-стрит и по Чаринг-кросс выйдем к старушке Темзе. Вам не мешает дым моей трубки? Нет? Замечательно. Пойдемте же далее, уверяю Вас, как только мы минуем мост Ватерлоо, вы непременно услышите голос Сити. Мы свернем к нему не доходя до улицы Королевы Виктории, храни ее Бог. Речной воздух

для моих старых костей хорош в меру. Вы устали? Право сказать, я тоже. Крайне советую взять омнибус на Флит-стрит, он мигом домчит нас до Блумсберри, где величественно высится Британский музей. Вы не были там, сэр? Настоятельнейше рекомендую посетить его мрачные залы. Как говаривал мой батюшка: «Побывал в музее, считай, объехал весь мир».

Сколько утерянного в веках наши учены мужи отнимают у жадной земли, заставляя ее рассказывать о тайнах исчезнувших империй... Но лучше бы некоторые из них так и оставались тайнами...

Что вы, сударь, я совершенно здоров. Побледнел? Ах, простите, воспоминания. Не составите ли компанию пожилому джентльмену за стаканчиком виски? А он, в свою очередь, поведает странную историю, начавшуюся в стенах этого музея. Пойдемте, молодой человек, я знаю тут за углом одно чудесное место. Поторопимся же, а то рискуем угодить под дождь...



Пролог

Вот, прошу сюда, сэр. Здесь, под навесом, нам не будет душно, и дождь не страшен нашему платью. Смело оставляйте свою трость в стойке и не смейте беспокоиться за ее сохранность. Как говаривал... Добрый день, соблаговолите подать две порции виски. Да, с дольками лимона будет восхитительно. Благодарю Вас... Так, о чем я? Ах да, как говаривал мой батюшка: «В Блумсберри даже коты — джентльмены». Не буду затягивать ожидание, мой юный друг, вижу, что желание услышать эту, без сомнения, загадочную историю, захватило Вас без остатка.

Сперва позвольте сделать небольшое отступление и поведать о том нелепом, уж простите, клубе, члены которого так беспечно попали в коварно расставленные силки судьбы...

Старый добрый Лондон времен правления королевы Виктории, храни ее господь, был, пожалуй, самым людным, шумным и суматошным городом планеты. Население мегаполиса составляло около двух миллионов человек, совершенно разных по этническому и классовому составу. Все они, несомненно, заслуживают внимания, но нас интересуют представители среднего класса. Эти служащие

Сэр, а на чай?

Если игроки не дадут пару мелких монет на чай мальчику-посильному, то их ждет череда мелких неприятностей — недобрые надписи на стенах клуба (весьма угрожающего содержания и почти что без грамматических ошибок), кулек тухлой рыбы под окном или разбитое из воздушного ружья окно. Оружие местные сорванцы тайком позаимствуют у охотника — отца одного из проказников. Стоит ли упоминать, что такие эпизоды живо напомнят сыщикам моменты из их любимого произведения и заставят свято уверовать, что их преследуют неумолимые преступники.

банков, инженеры, журналисты и рантье, нередко молодые и амбициозные, жарко обсуждают последнюю литературную новинку. Это серия приключенческих книг о выдающемся сыщике Шерлоке Холмсе и его верном друге докторе Ватсоне. Шутка ли — даже благородные представители Вестминстера не обходят вниманием эти издания.

Нетрудно догадаться, что молодые представители лондонского мещанства немедленно заинтересовались сыскным делом в меру своей серьезности и в безмерной своей непоседливости. Но одна группа таких джентльменов зашла достаточно далеко в своей увлеченности и организовала «Клуб выдающихся сыщиков», намереваясь пойти по стопам своего вымышленного вдохновителя. Вот уже полгода эти господа собираются по субботам и четвергам и обсуждают за стаканчиком шерри, какие дела они могли бы раскрывать, если бы современный Лондон не был так скучен и однообразен.

Очередной скучный вечер

Игроки в полном составе начинают игру в своем клубном доме, который снимает для них семья Карлайл, уступив нитью своего единственного наследника, которое он, без сомнений, гордо именовал «переговорами». Сейчас 18 июня 1897 года, вечер четверга.

Здание клуба (Кенсингтон, Фулхэм-роуд, Дрейтон-гарденс, 28) представляет собой двухэтажный жилой дом с шестью спальными и двумя ванными комнатами. Помещения недавно были тщательно отремонтированы и полностью меблированы, подготавливаясь к сдаче внаем.

Также в доме присутствует домохозяйка в лице миссис Уайтспринг, которую члены клуба величают за глаза «наша миссис Хадсон». Эта строгая и немногословная женщина следит за порядком в доме и хлопочет на кухне, посему времени на празднество у нее не остается. Только во второй половине воскресного дня она уезжает в Гринвич навестить свою младшую сестру, возвращаясь утром в понедельник.

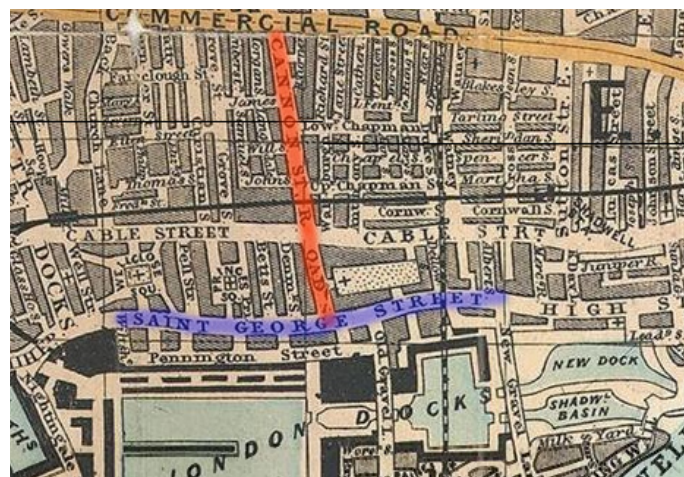
Томное молчание прервет стук в дверь, за которой переминается с ноги на ногу мальчик-посильный с письмом для членов клуба. Послание (стр. 58) окажется от их доверенного лица в Скотленд-Ярде, сержанта Гамильтона, также увлекающегося работами Артура Конан Дойла. Деша, написанная с большим количеством грамматических ошибок, содержит информацию о том, что в районе доков объявился торговец опиумом из Китая, и его следует разоблачить и схватить, пока это не сделал случайный патруль.

Дело покажется вполне достойным, и brave джентльмены, прихватив необходимые вещи, выдвинутся на свое первое серьезное дело, презрев любую опасность. До восточных доков недалеко, и игрокам стоит воспользоваться omnibusом, потому как в противном случае путь до цели может занять несколько часов, пусть и прекрасным июньским вечером.

На улицах города достаточнолюдно, и большая часть дам и господ разной степени обеспеченно-

сти наслаждаются чудесной погодой, прогуливаясь в лучах заходящего солнца. Ничто не предвещает беды, и настроение у персонажей весьма приподнятое, ведь их, несомненно, ждет первый успех на трудном пути сыскного дела.

Так или иначе, игроки доберутся до окраин восточных доков Лондона к наступлению темноты, когда газовые фонари осветят благополучные районы, что, конечно же, не относится к портовой части города. Omnibus не заходит в этот район Ист-Энда, и сыщикам придется устроить пешую прогулку в южном направлении по Кэннон-стрит-роуд. По информации их приятеля, торговец опиумом засел в одном из старых складов, что задней стеной выходят на Сент-Джорж-стрит, проходящую вдоль всех восточных доков.



* Расположение участка указано на полной карте Лондона (стр. 69-72, верхняя правая четверть карты)

Ист-Энд относится к промышленным районам, где проживают докеры и работники фабрик, приехавшие в Лондон в поисках лучшей доли, так что на местных улочках всегда присутствуют те, кому разбой милей работы, и если игроки будут вести себя слишком вызывающе (шуметь, отсвечивать дорогими вещами, размахивать оружием, задира́ть жителей), то они имеют все шансы познакомиться с местными поклонниками идеи перераспределения материальных благ. Убивать их не станут, но отделают от души и оберут до нит-

До чего же мерзкая рожа

Жако-гоблин точно никогда бы не выиграл конкурса на самого приятного глазу джентльмена. Но если уж кому-то вздумалось бы учредить состязания на самую отвратительную физиономию, то тут этому проходимцу не было бы равных. Владелец совершенно тощего и нескладного тела, Жако зачем-то еще обзавелся редкостно отвратительной мордой, за что его и прозвали Гоблином.

По виду сложно сказать, сколько лет этому немытому бродяге, но доподлинно известно, что никак не менее тридцати. Где живет — непонятно, чем занимается — тоже не совсем ясно. Остается только гадать, что он забыл этой ночью в районе доков... Ах да, поговаривают, будто все убогие бродяги почитают его за своего старшего.

ки, издевательски бросив напоследок предложение еще раз навестить Ист-Энд поздним вечером. Примечательно, что женщину трогать не будут, но скрутят, пока разбираются с остальными горемычками.

Наконец игроки доберутся до места, откуда можно разглядеть очертания портовых складов на фоне ночного неба. На выходе из узких улочек рабочих кварталов сыщики заметят неряшливо одетого джентльмена, прячущегося за старой бочкой и внимательно наблюдающего за складскими зданиями, находящимися на другой стороне улицы. Он так поглощен своим занятием, что не заметит игроков, пока они его не окликнут или не подойдут ближе полутора метров.

От неожиданности неприятный тип вздрогнет и повернется лицом к источнику шума. Это тощий, нескладный мужчина лет тридцати пяти с копной нечесаных волос, одетый в латанные штаны и изодранную жилетку, натянутую поверх старого рубища цвета половой тряпки. Субъект обладает внушительным шнобелем и большими уродливыми губами, что делает его похожим на сказочного тролля, а оттопыренные уши и большая бородавка на правой щеке дополняют этот образ.

Страхолюд не станет ничего говорить игрокам или отвечать на их вопросы, а только лишь торопливо выйдет на широкую улицу и издаст негромкий замысловатый свист, быстро шагая в восточном направлении. Вслед за ним из соседних улочек повылезают не менее колоритные джентльмены, коих сыщики могут насчитать с десяток. Все они, как по команде сунув руки в карманы своих истрепанных штанов, двинутся за своим, судя по всему, предводителем, растворяясь в ночной мгле. Если игроки попытаются остановить кого-либо из этой компании, бродяги разбегутся по петляющим улочкам Ист-Энда, где изловить их — дело мудреное. После этой сцены персонажи могут, наконец, попасть к интересующему их седьмому складу и заглянуть в его самые

восточные ворота.

Складское здание представляет из себя длинный барак, сколоченный из крепких сосновых досок, высотой с двухэтажный дом. Состоит этот сарай-переросток из восьми секций, разделенных глухими перегородками, и каждое отделение снабжено своими воротами, так что весь склад походит на большой банковский сейф, разбитый на частные ячейки. В доках сейчас достаточно тихо, если не считать далекой ругани грузчиков, не успевших, видимо, закончить свою работу в срок, так что сыщики могут чувствовать себя относительно защищенными, покинув почти что освещенную Кейбл-стрит.

Створки интересующих игроков ворот оказываются приоткрытыми, и в образовавшийся проем льется тусклый свет. Заглянув внутрь (осторожно или нет — тут уж выбор за участниками вылазки), сыщики увидят двоих людей, стоящих в дальнем углу пыльного и совершенно пустого помещения. Можно отчетливо разглядеть того, кто стоит лицом к воротам — это мужчина восточного типа, средних лет, с обширной, сияющей в свете керосиновой лампы, лысиной. Его спутника разглядеть почти не удастся, так как он стоит против света, спиной к игрокам. Оба человека что-то обсуждают негромким шепотом и если сыщики пронаблюдают за ними чуть дольше, то заметят, что собеседник китайца (а это, похоже, тот самый китаец, которого разыскивают игроки) заметно нервничает и его голос сильно дрожит (мастер может потребовать дополнительные броски на установление данного факта).

Как только группа проявит себя тем или иным образом, таинственная пара среагирует незамедлительно. Неизвестный джентльмен немедленно оттолкнет китайца и бросится вглубь складского помещения столь стремительно, словно с самого рождения живет в ожидании нападения (до возможных заявок игроков). Его недавний собеседник неуклюже плюхнется на свой восточный зад и грязно выругается на родном наречии. С этого

Азиатский колорит Восточных доков

Восточный Лондон вряд ли может предложить утонченному вкусу великолепные виды и степенных жителей. С другой стороны, он просто до краев наполнен самыми пестрыми представителями низов Британской Империи. К ним, несомненно, относится и Тонг, прозванный «Масляным» за постоянно испачканное машинным маслом рубище, не стиравшееся со времен Генриха Восьмого.

Самому китайцу на вид лет сорок-сорок пять, он уже успел разжиться заметным брюшком и роскошной, сияющей как полированная бронза, лысиной. Род занятий хитрого азиата установить сложно, но его часто видят с джентльменами весьма сомнительной репутации...

момента игроки вольны действовать по своему усмотрению. Если они хотя бы на десять секунд оставят поднимающегося с пола азиата без внимания, он проворно улизнет в приоткрытые ворота, оставив только мерцающую керосиновую лампу. Таинственный незнакомец не терял даром времени и заранее предусмотрел вариант отступления. В дальнем углу склада давно прохудилась крыша, но прореху никто не торопился латать, ведь весь этот сарай в скором времени планировалось снести, а на его месте выстроить новый. Такое положение вещей устраивало беглеца, и он споро карабкался к заветной брешу, цепляясь за щели между досками. Наступает ключевой момент игры. Нервный джентльмен заранее просмотрел расположение всех щелей, с помощью которых он сможет выбраться на крышу, а персонажи игроков таким преимуществом не обладают. Но нервозность сделает свое грязное дело — почти под самым потолком незнакомый господин оступится и, отчаянно вскрикнув, совершит свой последний полет.

Возможные альтернативы: Игрокам может не попасться по дороге Жако, если они выберут совсем уж замысловатый маршрут, что не исключает встречи с одним из его оборванцев с аналогичным исходом.

Если же каким-то образом игроки решат добраться до места назначения совсем оригинально (сплав по Темзе, заход через южные районы Лондона или они в темпе вальса раздобудут аэроплан), то бродяг они заметят после смерти несчастного археолога, когда те будут заглядывать в ворота.

Что касается способа добраться до восточных доков, то все они приведут к стандартному варианту (Тонг и археолог пробудут там достаточно долго, так что опоздать надо еще постараться). Исключением является вариант выслать авангард в виде боевой подружки сыщиков с верным адъютантом на ее стальном коне. В таком случае археолог, выскочивший на дорогу, будет сбит на полном ходу еще на пути к складу и успеет перед смертью увидеть только леди-сыщика и ее спутника, что несколько изменит ход игры, но не радикально.

Угасающая искра

Вот так, мой юный друг, горячие и непоседливые, но совершенно безбидные молодые люди в оцепенении наблюдали за угасающей искрой человеческой жизни. Он лежал на потемневших досках старого портового склада и протягивал свои бледные руки к сыщикам, а его обветренные губы беззвучно молили о помощи... Ох, что это я, опять замечтался? Простите, мой друг, снова меня подводит старческая словоохотливость. Пожалуй, нам не повредит еще порция-другая, пока я продолжу свое повествование...

И вот игроки склоняются над умирающим человеком, который переводит взгляд с одного персонажа на другого, протягивая руку и беззвучно бормоча себе под нос, словно пытаясь донести до них какую-то важную весть. Попытка оказать ему медицинскую помощь не принесет желаемых ре-



зультатов — падая, несчастный проломил череп и жить ему осталось с десятков секунд. Смерть он встретит со вздохом облегчения, как давно ожидаемое решение всех его проблем (броски на самообладание, средние).

При ближайшем рассмотрении погибший окажется мужчиной средних лет, весьма худощавым, одетым в пристойный, но изрядно потертый клетчатый костюм. Лицо его не выдает ничего необычного, рыжеватые кудри давно не знали щетки, а щеки соскучились по свиданию с бритвой.

Также игроки могут обыскать еще теплое тело в надежде отыскать хоть какие-то улики, проливающие свет на странное поведение этого субъекта. Спустя пару минут после кончины незнакомца игроков посетит ощущение, что за ними кто-то наблюдает. Персонажи, спасовавшие перед видом умирающего или просто очень впечатлительные, особенно остро ощутят чье-то присутствие. Впрочем, наваждение продлится не более нескольких секунд, а если игрокам удастся пленить странного китайца, то он заявит, что никого не видел и ничего такого не ощущал. Попытки отыскать мнимого соглядатая не дадут положительных результатов.

Теперь сыщикам предстоит тщательно изучить место гибели и допросить единственного свидетеля, если он еще не дал стрекача.

Возможные альтернативы. У игроков будет выбор только в том, как поступить с телом погибшего и свидетелем-китайцем. Логичнее всего будет найти на улице ночной патруль (в районе доков это трое бобби) и поведать им о случившемся. На счастье игроков, возглавлять его будет их друг Гамильтон, подрядившийся в этот патруль для помощи горе-сыщикам. В этом случае все пройдет достаточно гладко, и игро-

Он, что ... мертв?

Вид умирающего человека в такой драматичной ситуации может заставить нервничать даже не отличающихся робостью полисменов, не то что тех, кто о смерти знает только по некрологам. Проваленный бросок будет означать сдавшие нервы. Возможные варианты действий: отвернуться, отойти в сторону или даже выйти подышать.

Его еще можно допросить

Игроки могут, если осмелятся, осмотреть тело разбившегося насмерть незнакомца. Его внешний вид и содержимое карманов могут немало рассказать внимательному сыщику.

Какая неопрятность. Погибший человек молод, на вид ему не более двадцати пяти — тридцати лет. Одет он слишком прилично чтобы его можно было принять за бродяжку или невзрачного работягу. Этот джентльмен какое-то время не посещал цирюльника и совершенно не следил за состоянием своих одежд, хотя раньше, судя по всему, его было трудно в этом упрекнуть. Что-то определенно изматывало его, заставив забыть о своем внешнем виде. Чтобы заметить это, сыщикам вовсе не потребуется призывать какие-либо навыки, ведь аккуратность у них буквально в крови.

Это не грабеж, нам нужна информация

Переоценить значимость досмотра вещей человека, погибшего при таких загадочных обстоятельствах, весьма непросто. Преодолев свой страх перед телом оставившего бранный мир молодого человека (возможны броски на храбрость), сыщики могут приступить к обыску. Заранее отмечу, что тщательный осмотр найденных вещей не только неуместен при таких обстоятельствах (наши сыщики - истинные леди и джентльмены не правда ли?), но и крайне затруднителен, ведь на дворе стоит теплая летняя ночь, а света от тусклой керосиновой лампы подозрительного китайца явно недостаточно.

Содержимое карманов Джеймса Харпера

Карманные часы на цепочке. В кармашке клетчатого жилета игроки обнаружат красивые позолоченные часы, сразу бросившиеся в глаза цепочкой схожей работы, поблескивающей на шерстяной ткани жилета. Осмотр вещицы потребует хорошего освещения и спокойной обстановки.

Это часы высокого качества, украшенные гравировкой в виде странных символов, расположенных по кругу на внешней стороне крышки. Всю внутреннюю поверхность занимает филигранная дарственная надпись. Иссеченное свежими царапинами стекло скрывает покрытые позолотой стрелки, мерно двигающиеся по циферблату слоновой кости.

Небольшая записная книжка с огрызком карандаша. Маленькая книжца в кожаном переплете странно пахнет, а ее страницы покрыты отрывистыми записями, сделанными явно нетвердой рукой — строчки воображают себя морскими волнами и никак не желают становиться в ряд. Небольшой карандаш словно побывал в пасти у игривого фокс-терьера, настолько он выглядит изжеванным и потертым, а очинивали его топором, иначе объяснить такой плачевный вид не получится. (*Содержание записной книжки - стр.59*)

Постоянный паспорт. Вот чудеса, так чудеса! Получается, что погиб благочинный джентльмен, ведь постоянный паспорт кому попало не выдают. Что же там написано, читайте же, сударь! Джеймс Фредерик Харпер, археолог. Археолог, вы видели!? А вот и его адрес: *Челси, Кингс-роуд, Маркхэм-стрит, 4.*

Связка ключей и бумажник. Несколько стальных ключей на медном кольце и черный кожаный портмоне с парой купюр и несколькими пенни. Вещи вполне определенного назначения. На внутренней стороне кошелька оттиснуты инициалы «ДФХ».

Маленький бумажный сверток. Клочок грубой бумаги, сильно пахнущий углем и машинным маслом. Внутри сокрыты с полдюжины мелких, словно горошины, темно-бурых шариков. Их сладковатый запах говорит сам за себя — это определенно опиум. (Мастер может назначить бросок для установления связи запаха от записной книжки и опиумными шариками. Но можно и просто констатировать этот факт, ведь вдыхание паров концентрированной опиумной массы в то время не считалось преступным).

ков отпустят с миром после непродолжительного допроса. Китайца же препроводят в участок и уже к утру освободят, так как он явно не был причиной этой трагедии.

Если же они решат уйти тихо, то тело утром обнаружат портовые грузчики. Расследование этого

инцидента может затянуться надолго, ведь никто не знает, что точно тут произошло, а смерть совсем не похожа на убийство. Местные жители тоже не будут делиться с полицией своими наблюдениями по причине отсутствия симпатии к Скотленд-ярду.

Теперь китаец

Если игроки решат обыскать и допросить этого скользкого пузана, то последний не будет особо сопротивляться. Напротив, он живо начнет клясться в том, что не виноват, а тот господин «совсем плохой, а еще опиум покупать хочет». Преодолев брезгливость, сыщики могут покопаться в его пропахшем маслом мешковатом рубище. Находки будут скромны — пара сухарей да замусоленная фотография нескромной леди в нижнем белье, увидев которую китаец мерзенько улыбнется. Ни денег, ни наркотиков при нем нет (еще при разговоре с Джеймсом Харпером он заранее все спрятал в укромном тайнике). Единственная вещь, представляющая хоть какой-то интерес — лампа в жестяном футляре, явно не для бытовых нужд, и это сразу бросается в глаза. Если сыщики решат изучить ее, то немедленно обнаружат латунную табличку на крышке, сильно закопченную, но с явно различимым текстом «Вокзал Ватерлоо». Очевидно, что она принадлежала или принадлежит путевому обходчику. Более внимательный осмотр выявит грубо нацарапанное на задней стенке лампы имя «С. Дреннер». На вопросы о принадлежности осветительного прибора китаец прикинется ветошью и скажет, что она уже висела тут. При допросе можно выбить у него информацию, что он выиграл ее в карты у какого-то малого в пабе «Дым и пламя», что недалеко от вокзала Ватерлоо.

Допрос (средний): При умеренном давлении Тонг начнет клясться, что не продавал этому джентльмену тех шариков, но тот попытается у «бедного голодного китайца», где добыть еще таких. Естественно, этот тип замечательно умеет работать «под дурачка» и так просто ничего не расскажет. Раскусить его сложно, врет он весьма искусно (Потребуются оппозитные броски).

Допрос (сложный): Если допрос будет проведен достаточно удачно и с пристрастием, то поведение восточного гостя в корне изменится. Его руки начнет бить крупная дрожь, а сам он сползет на пол и станет что-то громко бормотать на китайском, повторяя, судя по всему, одну и ту же фразу. Запомнить ее не составит труда, но больше ничего от впавшего в безумие человека игроки не добьются. Хотя, если встряхнуть его и еще раз спросить про деньги и наркотики, то он безропотно укажет на свой тайник в полу, где игроки смогут отыскать три фунта и шесть шиллингов. Видимо, весь товар был продан.

Замечание: когда игроки придут в паб «Дым и пламя», то обнаружат лишь достопочтенную публику, состоящую из железнодорожных рабочих. На вопросы о китайцах хозяин паба ответит, что они исчезли так же внезапно, как в свое время появились, чему пузатый бармен несказанно рад. Азиаты доставляли немало проблем, так как торговали возле его заведения.

Блок 1: Загадки первой ночи

Ну, как Вам здешний ростбиф, а? Уж поверьте мне — нигде его не зажаривают так чудесно, да, сэр. И, уж простите мне великодушно мою манеру поминать каждый раз своего батюшку, но и на этот случай у него была своя присказка. «Этот ростбиф столь свеж и полон жизни, - говорил он, — что прямо из нутра требует себе стаканчик». О, я сумел-таки Вас рассмешить. Это просто замечательно. А теперь предлагаю удовлетворить законное требование ростбифа, пока я продолжу утолять Ваше любопытство...

В этом блоке будут рассмотрены возможные действия сыщиков, исходя из обнаруженных ими предметов и случайных встреч. Исключение составляет только лампа путевого обходчика, которая входит в блок «По следу «Черного дракона». Итак...

Странный тип в переулке. И рожа у него — мое почтение

Если игрокам «посчастливилось» встретиться с Жако-гоблином, их вполне может посетить вопрос — что он там делал и почему так быстро ретировался. Да еще и дружков с собой привел целую ватагу. Как тут узнаешь, где в Лондоне искать бродягу? Только спрашивать у других бродяг. Если игроки (в лице своих персонажей) пошеве-

лят извилинами, то вполне могут представить, к какой когорте оборванцев может относиться их ночной страхолюд.

Проверка **Знаний о Лондоне или Житейской мудрости (средняя сложность)**. Тот факт, что долговязый красавчик занимает самую низшую ступень среди жителей Лондона, трудно не признать. Но и среди оборванцев существует сильное расслоение, распознать которое поможет (**сложный бросок на те же группы навыков**). Успех позволит вспомнить, что просящие каши сапоги бродяги были основательно, почти до середины икры, измазаны глиной, значит искомый субъект принадлежит к низшему звену обездоленных — «грязным жаворонкам», бедолагам, что роются в речной грязи на берегах Темзы, когда отлив оголяет часть дна.

Какая бы светлая мысль ни посетила горячие головы молодых сыщиков, единственный способ найти этого человека — расспросить его возможных товарищей. Если игрокам удалось точно установить профориентацию разыскиваемого, то им стоит сразу отправляться на берега Темзы, где они быстро заметят «жаворонков», перебирающих свой утренний улов. На разговор они идут неохотно, но если предложить им пару монет (в пределах пары пенни, ведь их недельный заработок едва достигал нескольких шиллингов),

то они заметно оживятся. Когда сыщики начнут расспрашивать про интересующего их человека, бродяги начнут осторожничать и пытаться уйти от ответа. Если игрокам удастся убедить их в том, что никакого вреда они причинять не хотят и не имеют отношения к полиции, обездоленные назовут имя Жако-гоблина. «Очень хороший человек, сэр. Хоть и лицом не вышел. Вы сможете найти его под навесом, полмили восточнее Тауэрского моста, на берегу возле Хай-стрит».

Получив исчерпывающую информацию о местонахождении Жако, сыщики могут выдвигаться на поиски. Судя по описанию бродяг, искомый навес находится в Ист-Энде, конкретно — в Восточных доках, недалеко от которых и был замечен загадочный бродяга. Стоит лишний раз упоминать, что в те места лучше направляться при свете дня.

Человек по прозвищу Гоблин особо не скрывается. Лачуга, собранная из старых досок, бочек и прочего мусора, стоит прямо над обрывистым берегом Темзы и здорово смахивает на полузакопанную в песок раковину гигантского моллюска. Импровизированный выход направлен на Хай-стрит и прекрасно просматривается с улицы. Жако сидит там почти весь день, с раннего утра и до заката, скупая у грязных жаворонков их скудный улов, перепродавая его старьевщикам. Сыщиков он особо не помнит, поэтому никак не выкажет своего удивления при их приближении к его «лавке». Рядом ошиваются с пяток крепких молодчиков, что служат у Жако посыльными или охранниками, так что если игрокам очень захочется помахать кулаками, то им с радостью составят партию. Задиры вооружены дубинками и цепями, а у Гоблина при себе есть замечательный абордажный тесак — одна из лучших находок его подопечных. Отмечу, что бродяги не ищут про-

блем с полицией, а потому постараются лишь вывести из строя, но не убить, и то в случае первого удара со стороны игроков. В остальном их расценивают как возможных покупателей.

Жако восседает на старом бочонке за своеобразным прилавком, сколоченным из досок, разнящихся длиной, толщиной и степенью трухлявости. На нем разложен всевозможный товар, что удастся раздобыть — ложки, полусгнившие сапоги, ветхие трубки и прочий хлам, могущий заинтересовать разве что очень «взыскательного» покупателя. На разговор торговец пойдет охотно, не скрывая своего справедливого желания заработать на заинтересованности состоятельных господ. Что удивительно — за информацию о том, что он делал той ночью в переулке, Жако запросит не менее двух фунтов. Неслыханная наглость! Но если монеты все-таки блеснут в его грязной ладони, сыщики не пожалеют о тратах. Четко и последовательно, хриплым надтреснутым баритоном, Гоблин поведаст им о своей странной подработке.

«Несколько недель тому назад ко мне в лавку наведалься очень приличный джентльмен преклонных лет. Годам к шестидесяти, я думаю. Бороды и усов не носил, трость с серебряным набалдашником. Ему непременно была интересна моя помощь в одном деликатном дельце. Я ответил, что душегубством я не занимаюсь, мы люди хоть и бедные, но мирные. Тогда он и скажи, что надо-то всего-навсего шляться по пятам за одним малым, тоже, доложу я Вам, не бедным. Вот так просто гулять за ним по Лондону и за это он отсыпал двадцать фунтов! Ну, мы с ребятами не растерялись. Вдесятером за ним ходили. Нервный он какой-то был, затравленный».

Жако добавит, что с той ночи «подопечного» больше не видели ни он, ни его друзья. На весть о его гибели бродяга только шумно вздохнет и приложится к бутылке с дешевым джином. Судя по всему, Гоблин не врет, если только он не сам Дьявол — поймать его на лжи не удастся. Игроки могут нанять его за фунт в неделю и тогда его жаворонки будут докладывать обо всех подозрительных находках сыщикам. Больше ничего от Жако узнать не получится, и джентльменам останется только попрощаться со своим собеседником.

Альтернативные варианты. О местонахождении и личности разыскиваемого бродяги игроки могут справиться у местных полисменов. Продемонстрировав приятность в общении, они достаточно легко получают ту же информацию и дополнительную характеристику, что Жако в целом безобидный малый и даже вполне общительный. Естественно, что леди сможет почти без усилий вытянуть информацию из недалеких служак (бросков не потребуется).

Что за примечательная вещьца

Изучая найденные на теле Джеймса Харпера часы, новички сысского дела без особого тру-



Часовых дел мастера

Мало кому в Лондоне не знакома мастерская часовщиков «Чедвик и сыновья», основанная еще в начале века Гордоном Чедвиком, большим знатоком своего дела. Он был лудильщиком. Его маленький сынишка Реджинальд не очень интересовался ремеслом отца и больше внимания уделял часам, что удавалось выкупить у нищих за пару пенни. Эти образцы были худшего качества, и юный Чедвик старался придать им качества, присущие товару более высокого класса. У паренька обнаружился настоящий талант к часовому делу, и спустя несколько лет он стал зарабатывать даже больше своего отца, уж точно не слывшего лентяем. Видя такие успехи своего чада, лудильщик приложил немало усилий для того, чтобы способности Реджи не остались незамеченными. Ему повезло за достаточно небольшую сумму арендовать, а затем и выкупить большой старый дом на окраине района Мерилебон, где и по сей день успешно работают три его внука. На крыше высится гордость мастерской — миниатюрная башенка, точная копия башни Святого Стефана, так что жители этого района очень гордятся званием «своего Маленького Бена».

Гостей всегда встречает Реджинальд Чедвик-младший, старший сын первого часового мастера и внук лудильщика. Джентльмен пятидесяти лет в добротном костюме, носящий самые первые часы, которые сделал его отец. Его сухое, с тонкими чертами, лицо вовсе не кажется суровым или отрешенным, а лишь предельно внимательным. Образ дополняют волнистые седые волосы, аккуратно зачесанные на затылок.

да найдут памятную надпись, выгравированную на внутренней поверхности крышки. «Моему лучшему студенту от скромного преподавателя. Проф. Ч.С. Кибблстон». Если часы и впрямь принадлежали покойному, сыщикам может быть бесполезно установить личность профессора Кибблстона, ведь, судя по подарку, они были еще и хорошими друзьями.

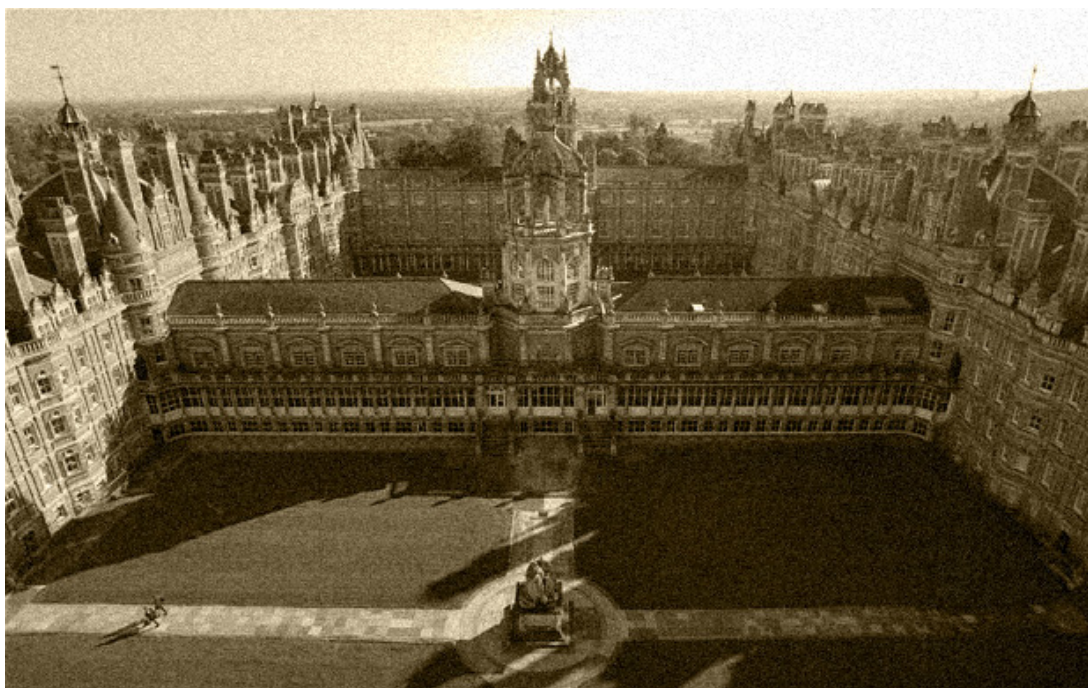
Другая интересная особенность — странные узоры, расположенные вкруг на внешней поверхности крышки. Они изображают птиц, глаза, змей и еще какую-то чертовщину. Оpoznать в них египетские символы не составит никакого труда для человека с хорошим образованием или просто достаточно эрудированного. Неясна только причина появления такого количества царапин на стекле и корпусе часов. Бросок на **Интеллектуальную группу (сложный)** позволит установить, что повреждения совсем свежие и получены в результате небрежного обращения с ценным подарком.

Профессор Кибблстон

Возможность извлечь выгоду из поисков профессора Кибблстона весьма сомнительна, но игроки могут попробовать разыграть эту карту. Самым простым и очевидным вариантом будет посетить дом Джеймса Харпера, тем более, что спустя несколько дней после подтверждения его гибели (похищенный с тела паспорт увеличит этот срок) в его жилище нагрянут полиция и адвокаты, что крайне затруднит сбор улик. Более подробно эта «ниточка» будет рассмотрена в следующем разделе.

Альтернативным вариантом (и едва ли не самым быстрым) будет получить доступ к банковскому архиву, где работает один из сыщиков. В течение получаса он отыщет карточку с данными клиента Чарльза Самуэля Кибблстона, ведь такой достойный джентльмен непременно должен открыть счет в банке «Карлайл» (Оксфорд-стрит, 472).

Самым неоднозначным станет вариант разыскать мастерскую, где гравировали дарственную надпись и, возможно, собирали эти часы. Сделать это совершенно несложно, клеймо нанесено на заднюю стенку корпуса и хорошо различимо даже без увеличительного стекла. Узнать метку мастера не составит труда даже для тех, кто никогда не причислял себя к высшему свету — мастерская



Храм знаний, алтарь науки

Невозможно оставаться равнодушным при виде главного здания Лондонского университета. Даже человек, бесконечно далекий от науки приходит в трепет от мрачного и величавого кафедрального собора науки, воздвигнутого еще в 1836 году. Подобно средневековому замку, он закрывает крыльями корпусов внутренний двор, ревностно оберегая своих учеников от беспросветного мрака праздности, а шпили его башен угрожающе настрожены, готовые нацелиться в грудь неприятеля под грохот кованного забрала массивных университетских ворот.

Именно таким предстанет для праздных джентльменов одно из почтеннейших образовательных учреждений Британии, ведь серый гранит науки для них страшнее древних призраков и леденящих душу карпатских легенд о графе-душегубе.

Вам назначена встреча, джентльмены?

Тонкая переносица и подбородок с крошечной ямочкой делают секретаря Бергмана похожим скорее на австрийца, нежели на представителя британского народа. Очки с маленькими круглыми стеклами в стальной оправе и прищуренные серые глаза позволяют проводить параллель с деловитой полевой мышью, проверяющей сохранность своих несметных запасов. Этот джентльмен не упустит ни одной детали, и не приведи случай попытаться обмануть его — последствия могут быть самыми занудными. Десятиминутная лекция на тему неаккуратности и распушенности будет обеспечена. В остальном он прекрасный секретарь, на чью память и собранность всегда можно положиться.

Профессор Кибблстон, я полагаю?

Сухощавый джентльмен лет шестидесяти с бодрой и легкой походкой, носящий элегантные молочно-седые усы и щегольскую бородку вот уже пятнадцать лет трудится в Лондонском университете. Среди студентов он пользуется весомым авторитетом и умело решает конфликты внутри общины обучающихся тут молодых людей. Так и не обзаведясь собственной семьей, профессор почти что живет в стенах своего университета. До этого, как выпускник Оксфорда, он участвовал не в одной археологической экспедиции и теперь продолжает изучать древнюю историю, особенно тот пласт, что касается Египта времен фараонов.

«Чедвик и сыновья» славится на весь Лондон. Часовая мануфактурка располагается в районе Мэрилебон и работает с десяти утра до восьми вечера.

Мистер Реджинальд Чедвик-младший, действующий владелец именитой мастерской, встретит игроков в холле, одновременно использующемся для оформления заказов. Здесь же есть возможность выбрать что-нибудь из уже готовых работ, надежно отгороженных от излишне экзальтированных покупателей толстым стеклом. Господин Чедвик-младший охотно пойдет навстречу просьбе осмотреть найденные часы и сделать экспертное заключение. Да, это, несомненно, работа «Чедвик и сыновья», да, он сможет посмотреть в журнале кто именно делал заказ на работу. Нет, это не идет вразрез с политикой этого заведения, если только клиент не попросит об обратном. «Мы же, в конце концов, не «Швейцарский банк», чтобы играть тут в тайну». На то, чтобы просмотреть весь журнал, уйдет никак не меньше трех-четырех часов и сыщикам будет предложено прогуляться в ожидании ответа на запрос.

Если игроки воспримут это предложение как побуждение к действию и отправятся на пешую прогулку, то в одном из тихих переулков района Мэрилебон они встретят своего недавнего знакомого — Жако-гоблина, роющегося в мусорном баке с зажатой под мышкой свернутой «Таймс». В сущности, если джентльмены еще не искали его, то сейчас самое время для знакомства, да и ретироваться, судя по всему, этот господин не намерен. Разговор будет аналогичен тому, что произошел бы в его «лавке» на Хай-стрит. Если игроки поинтересуются, как часто Жако забредает в зажиточные кварталы в поисках печатного слова, то бродяга расскажет о своих каждодневных визитах сюда, в Мэрилебон, и в интеллектуальные урны Блумсберри, где можно отыскать чтиво поинтереснее. Нет, ему не попадалось случайно выброшенных записей археолога и тайных посланий. Просто там чаще можно найти прессу в относительно читаемом состоянии. Встречал ли кого-нибудь подозрительного? Безусловно, бывает там один тип, долговязый, ушастый, с огромным носом. Что? Это я? Ну да, никого подозрительнее там не видел.

Спустя несколько часов игроки, отстав от Жако, смогут повторно навестить часовую мастерскую «Чедвик и сыновья». Господин Реджинальд только что получил информацию от своих работников. Заказ на эти часы был сделан три года назад господином Чарльзом Самуэлем Кибблстоном. Работа включала в себя стандартные часы и цепочку с позолотой, украшение крышки гравировкой в духе древнего Египта и оформление дарственной надписи на внутренней стороне крышки. За все заказчик заплатил семнадцать фунтов и четыре шиллинга. Джентльмены удовлетворены полученной информацией? Профессор Кибблстон преподает историю в Лондонском университете, что в Блумсберри. Всего доброго, джентльмены, надеюсь, что был вам полезен.

Лондонский университет

Найти профессора Кибблстона в стенах Лондонского университета станет вполне посильной задачей, если уважаемые сыщики по прибытии сразу направлятся в главный корпус, где располагаются преподавательские помещения. Сейчас лето и студентов в кампусе почти не осталось, а профессорский состав с немногочисленными аспирантами получил возможность полностью посвятить себя исследовательской деятельности.

Прогулка по пыльным притихшим коридорам храма науки будет нагонять неясную тревогу, особенно контрастирующую с солнечным днем, буде таковой имеется за окном. Сыщиков снова посетит странное чувство, что они тут не одни, что совсем глупо, так как университет не пустует. Но их не покинет ощущение, что недобрый взгляд впился в их внезапно взмокшие спины. Тревожная неопределенность продлится недолго, не более десяти-пятнадцати секунд.

Единственный человек, который сможет помочь им отыскать профессора — секретарь Томас Бергман, немолодой уже джентльмен со строгим взглядом и весьма немногословный. Он постарается выяснить, по какому важному делу молодые люди наведались сюда без приглашения и что им нужно от уважаемого профессора Кибблстона. Если игроки упомянут имя Джеймса Харпера, то их пожилой собеседник без лишних слов посоветует поискать Чарльза в библиотеке. «Вы его не спутаете ни с кем, господа, уверяю вас. Полагаю, что сейчас в читальном зале нет никого, кроме профессора». В сущности, препятствовать встрече Томас не намерен и расспрашивает игроков из любви к порядку.

Следуя указаниям господина Бергмана, игроки смогут направиться в библиотечное крыло здания. Впечатления от вида полок с бесчисленными рядами томов будут инвертированными — если погода пасмурная, то свет газовых ламп и теплые тона деревянного интерьера будут оказывать умиротворяющее воздействие. Солнечный же день погрузит читальный зал в царство теней и кружащей пыли, рисующей в льющемся из окон свете пугающие призрачные образы. За одним из столов, склонив голову над раскрытой книгой и делая пометки в тетради, сидит сухопарый седой джентльмен с пышными короткими усами и почти что щегольской бородкой.

Профессор Кибблстон заметит сыщиков только когда они окажутся подле его рабочего стола. Коротко поприветствовав их и представившись, ученый полюбопытствует, чем он может быть полезен столь симпатичным молодым людям. Узнав о кончине своего друга и ученика Джеймса Харпера профессор на несколько секунд потеряет дар речи и начнет теревать свою бороду. Немного придя в чувство, он поинтересуется, как и когда конкретно это произошло. Также будет задан вопрос, зачем джентльмены интересуются этим делом, и узнав, что его собеседники занимаются частным сыском, Кибблстон предложит не только свою помощь, но и вознаграждение, если им удастся

установить причину гибели Джеймса Харпера. По рассказам доктора Кибблстона, Джеймс был лучшим из студентов, которых он видел за последние пятнадцать лет работы здесь. Ясный ум, воспитанность, аккуратность и беспрецедентная самостоятельность сулили юноше будущее блестящего ученого. Три года назад на его выпуск профессор сделал ему подарок — карманные часы с египетским мотивом, ведь это древнее государство так манило молодого Харпера. Решив не останавливаться на достигнутом, недавний выпускник приложил немало усилий, чтобы попасть в археологическую экспедицию, отправляющуюся в Египет под эгидой Британского Музея. Такое дарование не осталось незамеченным, и его взял под личный патронаж *Тревор Патрик Торнберри*, доктор исторических наук, один из видных представителей Британского Археологического Общества. И вот, около двух лет назад, Джеймс отбыл в северную Африку в составе группы археологов. Профессор Кибблстон все это время поддерживал переписку со своим воспитанником и получил два письма (Письма Джеймса Харпера профессору Кибблстону: Первые впечатления о Египте и месте работы - стр. 60 и Мы нашли его! - стр. 61), но вот уже полгода не было ни одной весточки. «Я помыслить не мог, что он уже приехал и не известил меня. Господа, я ни на секунду не сомневаюсь, что с Джеймсом случилось что-то непоправимое, приведшее к такой трагичной кончине. Я заплачу двести фунтов, если вы восстановите картину его жизни до гибели и представите мне доказательства». Все, чем сейчас может помочь Чарльз — это написать рекомендательное письмо Тревору Торнберри, человеку, занимающему высокий пост в Британском Музее и последнему, кто точно видел Джеймса в живых. Если игроки отдадут часы Харпера профессору (просить он об этом не станет), то пожилой джентльмен напишет крайне положительную характеристику своему другу в Скотленд-ярде, что позволит повысить репутацию среди полисменов. Он сделает это тайно, как подобает настоящему джентльмену. Особо стоит отметить, что профессор по рассеянности не предложит игрокам ознакомиться с письмами, но без заминок передаст в пользование, если его об этом поросить.

Здорово, так было в «Шерло...» Подожди, что значит — проникнуть?

Среди всех находок доморощенных холмсов и ватсонов самой ценной, пожалуй, является паспорт погибшего, который прямо указывает на место его жительства, что является прямо-таки неслыханной удачей. Единственный факт, могущий омрачить радость от такого преимущества перед каверзами злодейки-судьбы, это то, что в дом к убитому непременно нагрянут полисмены и представители городской службы, дабы описать имущество и передать его либо наследникам, либо в государственное попечительство. Случится это через пять дней на шестой, считая с того момента,

Вы с ума сошли? Я не надену это!

Если джентльмены желают остаться незамеченными, им придется потрудиться над своим внешним видом, ведь отправляться на такое важное задание в светлых летних костюмах — сущее сумасбродство. Но если перетрудиться с приданием своему облику загадочности с оттенком легкого безумия, это найдет отклик у полисменов и доведет до заикания редких ночных гуляк. Импровизируйте. Мастер может осложнить или, напротив, облегчить игрокам путь до дома Джеймса Харпера в зависимости от оригинальности подготовки.

В этом городе хоть когда-нибудь спят?

Ночной Лондон не столь необитаем, как представлялось нашим отважным сыщикам. Риск быть ограбленным в зажиточных районах ничтожно мал, но вовсе не это настораживает их. Если джентльменам не посчастливится быть пойманными бдительным бобби, или их заприметят лунные воздыхатели с такой отвратительной чертой, как хорошая память, то не избежать им неприятностей.

Патрульные в Лондоне нередко перемещаются в одиночку, держа в руке фонарь с направленным конусом света («бычий глаз»). Вооружены они короткой дубинкой и деревянной трещоткой, с помощью которой запросто можно организовать побудку доброго квартала, учитывая прекрасную физическую форму и полное отсутствие совести у полисмена. Условно говоря, патрульный проходит через одну точку своего маршрута каждые двадцать-тридцать минут. Заметить его можно по изрядному топоту (в Скотленд-ярд полисменов набирали, словно грендеров — по выдающимся физическим параметрам) и по лучу света от его лампы. Осторожность тут превыше всего. Если кто-то покажется бобби подозрительным, то он вполне может привязаться с расспросами, что крайне нежелательно.

Второй проблемой могут стать ночные праздничные шатались, которым ну никак не спится в эту ночь. Нередко в состоянии, близком к скотскому, они, в зависимости от своего настроения, могут попытаться завербовать себе собутыльников или, напротив, ввязаться в потасовку. И то, и другое производит много шума, который привлечет внимание бобби.

как полиция обнаружит труп. Если сыщики тихой сапой оставили паспорт при себе и не уведомили Скотленд-ярд об имени погибшего, то срок растянется на неделю-другую, ведь установить личность в то время — задача не из простых. В любом случае, сыщики осведомлены о базовых

юридических процедурах Британской Империи, и мастер может озвучить им временные границы для потенциального визита в дом Джеймса Харпера. Без уведомления хозяина, разумеется.

Тот факт, что безвременно почивший археолог проживает так близко, одновременно является и удачей, и создает немалые трудности, ведь бравых сыщиков могут узнать и донести в полицию. Вариант для относительно скрытного проникновения представляется только один — выдвигаться ночью, не пренебрегая и иными способами конспирации.

И вот, сливаясь с летней ночью (или презрев все возможности замаскироваться) сыщики направляются в район Челси, чтобы осмотреть дом погибшего при загадочных обстоятельствах археолога. Препятствия, с которыми столкнутся наши лазутчики, не отличаются оригинальностью, но их эффективность проверена годами. Это патрульные полицейские, дежурящие в таких благопристойных районах в гордом одиночестве на всю улицу (но немедленно поднимающие тревогу в случае подозрительной ситуации) и не в меру бдительные соседи, нередко страдающие бессонницей и внезапными приступами голода и жажды в неурочный час.

И вот сыщики, воровато озираясь, стоят перед нужной им дверью небольшого двухэтажного дома на одну спальную с большим кабинетом. Мимо этой двери примерно каждые тридцать минут проходит полицейский, да и припозднившиеся гуляки могут прицепиться с расспросами и спутать все карты, посему медлить не стоит. Отпереть замок можно с помощью самого большого ключа со связки разбившегося археолога. Петли в дверях окажутся смазанными и предательский скрип не привлечет нежелательного внимания.

Внутри дома царит крошечная тьма, и тем, кто твердо решит провести обыск, придется воспользоваться лампами или свечами. Зажигать газовое освещение вряд ли будет разумно. Первое, что непременно привлечет внимание игроков — необычайно плотные гардины из черной материи, надежно закрывающие оконные проемы, словно мистер Харпер старался отгородиться от окружающего мира. В остальном дом встретит джентльменов неопрятностью и дурным спертым воздухом.

Повторяю — мы не грабители

Внутреннее расположение комнат достаточно стандартно для таких домов — довольно узких двухэтажных зданий из кирпича, иногда отделанных штукатуркой. Первый этаж полностью отдается под гостиную, служащую также обеденной комнатой. Особняком располагается кухня, где нередко имеется люк в подпол. Вдоль дальней от входа стены находится узкая лестница, уходящая на второй этаж, где традиционно размещались две спальни. Уборная могла быть как на втором, так и на первом этаже. Особо зажиточные семьи имели по две уборных — дополнительная отдавалась исключительно женской ча-

сти семьи.

Этот дом давно не знал женской руки и совершеннейшим образом превратился в холостяцкое гнездо. Окна первого этажа глухо забраны плотной черной материей, отчего видимость там падает почти до нуля даже днем. Камин не растапливался продолжительное время, и в воздухе повис запах отсыревшего древесного угля. Убранство первого этажа состоит из двух кресел, кушетки, обеденного стола и небольшого журнального столика. На стенах, оклеенных темно-зелеными обоями, развешено несколько картин в тяжелых резных рамах. Полотна изображают виды английской сельской местности и резко контрастируют с общим мрачным оформлением жилища. Толстый слой пыли свидетельствует о том, что хозяин редко навещал сюда, чтобы скоротать вечер у огня. Под кушеткой можно найти скомканную ткань, некогда закрывавшую мебель на время долгой отлучки Джеймса Харпера.

Кухня не может похвастаться большой площадью, как, впрочем, и повышенным к себе вниманием. Окно также забрано плотной занавесью, а немногочисленной утварью давно никто не пользовался. Люк в подпол отсутствует. В целом, первый этаж создает впечатление заброшенного помещения, нагоняющего тоску и уныние.

Второй этаж заметно отличается от своего приземленного собрата. Судя по всему, покойный проводил здесь все то время, когда не отлучался из дома. В крохотном предбанничке имеются три двери. Левая ведет в уборную, достаточно неухоженную, с запущенной медной ванной и беспорядочно разбросанными бритвенными принадлежностями, что просто недопустимо для приличного молодого джентльмена. Здесь же имеется вторая дверь, ведущая в спальную, она явно намного старше двери в коридор, это может говорить о том, что дом перестраивался под вкусы разных хозяев.

В спальне стоит узкая кровать, весьма грубая, со скомканными простынями и измятой подушкой. У изголовья ложа скромно притулился старый журнальный столик с массивной круглой столешницей, на которой лежат вниз личиной тяжелые каминные часы с корпусом резного дерева. Пол устилает вытертый ковер, который напрочь потерял всякую презентабельность за долгие годы своей нелегкой службы. Двустворчатый платяной шкаф в коридорчике завершает меблировку этой комнаты. Дверь из коридора на лестницу забита гвоздями и воспользоваться ей можно только после основательной работы топором.

В последнюю комнату – кабинет – можно попасть как с лестницы, так и посредством более новой двери из спальни. Здесь царит страшный беспорядок, стол возле окна, завешенного старым пальто, завален какими-то бумагами, испещренными записями и зарисовками. Под ворохом листов захоронена не одна чернильница с высохшим содержимым и целый батальон стальных и медных перьев. В воздухе повис тяжелый сладковатый запах опиума, а в углу, на куче смятой одежды и постельного белья, разбросаны две

трубки для вдыхания паров наркотика. Помимо основного рабочего стола здесь также есть один дополнительный, на котором бумаги сложены в относительном порядке в три стопки общей высотой никак не менее фута. У торцевой стены, прилегающей к лестнице, висит старый книжный шкаф с плотными рядами книг по истории и археологии. Второе окно, расположенное на той же стене, что и первое, закрыто грифельной доской с начертанными на ней символами, схожими по стилю с теми, которые сыщики видели на крышке часов погибшего археолога.

В доме, полном мрака

Игроки, проникнув в жилище покойного археолога, должны будут провести максимально подробный осмотр интерьера в поисках хоть каких-нибудь зацепок в деле трагичной гибели Джеймса Харпера. Вздрагивая от каждого шороха и прикрывая свечи и лампы рукой, дабы не выдать своего присутствия, сыщики принимаются за работу.

Первый этаж

Гостиная комната. Как и было описано выше, эта часть дома встретит незваных гостей прохладой, спертым воздухом и запахом отсыревшего угля. Ничего ценного найти здесь не удастся, лишь установить тот факт, что камин давно не растапливался, а окна зачем-то задрапированы плотной материей. Видимо, молодой хозяин не выносил света. А может, просто погрузился в беспробудную меланхолию и весь белый свет ему осточертел.

Кухня. Пустые полки, кусок черного полотна на окне и изрядный слой пыли на окне. Ни еды, ни свежей воды, ни продуктов героям отыскать не получится. Подпола в этом доме нет и не было, посему ползать на четвереньках по грязному полу бесполезно. В дальнем углу кухонного помещения наличествует кладовая — тесная комнатенка в один квадратный ярд с рядами полочек по трем стенам. Дверь в этот чулан заперта, благо ключ заботливо повешен рядом на медный крючок в виде головы свирепого носорога.

Из щелей кладовой пахнет так, словно там гниет на майском солнцепеке по меньшей мере лошадь вместе с кучером. Если кто-то из отваж-



Добыча?

Вы хотели сказать — улики?

Список предметов, которые могут быть найдены в доме Харпера.

Визитная карточка на имя профессора Чарльза Самуэля Кибблстона. Домашний адрес не указан, но есть указание на место работы - «Лондонский университет, кафедра египтологии».

Визитная карточка на имя доктора Тревора Патрика Торнберри, эсквайр. Домашний адрес не указан, место работы - «Британский музей, администрация».

Визитная карточка на имя Натаниеля Тумса, врач-алиенист (психиатр). Домашний адрес не указан, место работы — Сити, Флит стрит, дом 7, второй этаж, лестница снаружи здания.

Ворох рабочих бумаг, в которых придется изрядно покопаться и призвать все свое канцелярское мастерство, чтобы собрать их в относительно верной последовательности, а позже продемонстрировать неплохие знания истории, дабы получить из сложившейся картины информацию о деятельности Харпера до его гибели.

Канцелярское дело или юридические навыки (средний). Нам удалось привести в порядок чужие рабочие записи. Прелестно, этот молодой человек, очевидно, очень увлеченно трудился последние три месяца, судя по виду чернил и бумаги. И он пытался доказать что-то. Точнее — существование чего-то, местности или сооружения.

История (сложный) Харпер трудился над определением местоположения древнеегипетского храма, погребенного в пустыне. Важность такой работы сложно переоценить, а если бы он добился успеха, его имя было бы навечно вписано в историю науки и человечества.

Зарисовка скрижали говорит сама за себя. Лист бумаги прижали к каменной табличке с вырезанными на ней иероглифами и щедро заштриховали грифелем, сняв таким образом нехитрую копию. Не содержит записей на английском или каких-либо пометок, сильно прослеживаются перегибы листа, которые крупной сеткой покрывают всю поверхность документа. Бумага сильно пахнет кожей, как и три визитки. Если удастся систематизировать рабочие записи археолога, то в них будут прослеживаться ссылки на эту зарисовку. Силами сыщиков перевод практически невозможен. Странно, но в записках археолога тоже нет перевода.

Неотправленное письмо на имя профессора Кибблстона (Я возвращаюсь в Лондон - стр.62). Вскрывать его самостоятельно или сначала отнести его адресату — вопрос воспитанности и особо не влияет на ход событий.

ных сыщиков отомкнет замок и распахнет дверь комнатки, то кухня моментально наполнится чудовищным зловонием. Те, кто еще не растерял энтузиазма и не сбежал подальше от благоухания, обнаружат, что смрад исходит от небольшого бумажного кулька, внутри которого (если хватит духа развернуть его) обнаружится странная бесформенная белая масса. Ценители могут опознать в ней знаменитый ливерпульский сыр, амбре которого доводит до истерики даже обитателей ночлежек в Уайтчепеле. Больше кухня ничем не может похвастаться.

Лестница на второй этаж. Старая скрипучая лестница из дерева ореховых тонов. Ничего особенного из себя не представляет, если сыщики забудут о том факте, что когда они поднялись на ее скрипучие ступени, откуда-то из комнат следующего этажа раздался пронзительный ноющий звук, словно у часов лопнула натянутая пружина. Длилось это завывание не более секунды, но заставило вздрогнуть даже самых стойких.

Второй этаж

Холл второго этажа. Тесное помещение с тремя дверьми, средняя из которых, судя по всему, забита гвоздями. Левая ведет через ванную комнату в спальную, а правой суждено было

Схема дома Джеймса Харпера



Первый этаж



Второй этаж

стать проходом в рабочий кабинет хозяина.

Ванная комната. Проходное помещение, через которое можно попасть в спальную. Сильно запущенное, с потемневшими ванной и унитазом, оно поприветствует игроков хрустом разбитого стекла под ногами. Чем-то не угодившее хозяину зеркало устилают осколками пол, оставив на стене лишь светлый овал обоев. Если присмотреться, то среди зеркальных фрагментов можно отыскать и прозрачное стекло. Судя по форме — бутылочное.

Спальная комната. Самый примечательный объект тут – одноногий журнальный столик с круглой столешницей, на которой вниз циферблатом лежат приземистые каминные часы. Стекло в них разбито, а стрелки остановили ход. Если кто-то пожелает узнать происхождение стола, то ему потребуются недюжинные познания в истории. Сама столешница венецианской работы и очень стара, тогда как ножка – явный новодел. В платяном шкафу не обнаружится ни одного предмета одежды, только обшарпанная трость сиротливо притулилась в углу. Ее набалдашник не без труда снимается, а в древесине грубо выдолблено углубление. В нем, судя по запаху, хранили опиум.

Из самой спальной комнаты можно попасть в кабинет, а дверь в холл действительно забита гвоздями.

Рабочий кабинет. А вот в этой комнате хозяин явно проводил большую часть своего времени. Просторный кабинет с двумя окнами, наглухо закрытыми старой верхней одеждой, пахнет так, будто здесь последнее время был филиал опиумной курилки. Интерес представляют два рабочих стола (на одном бумаги в полном беспорядке, второй еще старается соблюдать приличия), грифельная доска, частично закрывающая одно из окон, и книжный шкаф в углу. Попытка разгрести все бумаги займет крайне много времени, поэтому проще будет забрать их с собой. Символы на грифельной доске — египетские иероглифы, часть работы погибшего археолога. На более «приличном» столе сыщики найдут отдельно лежащий лист с зарисовкой какой-то таблички с теми же символами, запечатанный конверт, адресованный профессору Кибблстону в Лондонский музей и три визитные карточки. Также они наткнутся на сваленную в углу верхнюю одежду и постельное белье, возле которых на полу лежат трубки для курения опиума и несколько пустых бутылок из-под джина.

Если сыщики решат рассмотреть этот текстильный курган, в тот же миг под толщей ткани что-то шевельнется, словно спящий человек под одеялом повернулся с боку на бок. На поверку там никого не окажется.

Итак, рассматривать свою добычу стоит в более безопасном месте, благо ничего достаточно ценного в доме не осталось.

Не хватало еще алиениста

Решив посетить врача такого странного профиля, сыщики пойдут на очень рискованный шаг.

Кто знает, что творится в голове у человека, который избрал своей профессией общение с лунатиками? Но его кабинет расположен в самой престижной части города, что несомненно может служить показателем хорошего достатка.

Натаниэль Тумс принимает с десяти утра до четырех вечера в будние дни, до двух в субботу и не ведет прием по воскресеньям, полностью совпадая по графику с местными банками. Просто так попасть на аудиенцию к этому подозрительному типу не получится — он потребует стандартную плату (два фунта) и наотрез откажется разговаривать, если ему не заплатят вперед.

Приемный кабинет располагается на втором этаже респектабельного двухэтажного дома, первый ярус которого занимает спиритический салон мадам Годфруа, открытый только для членов ее клуба. Как попасть туда и чем конкретно там занимаются доподлинно неизвестно. Второй этаж (вместительный вестибюль и просторный кабинет) занимает не менее приметный доктор, который может представлять интерес для сыщиков.

На вопросы о его клиенте Джеймсе Харпере алиенист будет отвечать категоричным отказом обсуждать эту тему, ведь «на кону его репутация, как специалиста». Если игроки упомянут, что подопечный сомнительного медика погиб, Натаниэль занервничает и попытается оправдаться, что и не лечил его вовсе. Способы выведать у Тумса все, что он знает о погибшем археологе, могут быть разными. Если сыщики уже навещали к мистеру Торнберри и он рассказал им, что сам посоветовал этого врача, то, вместе

1897

ATTENTION!

No.9

Я очень важный доктор. Как обычный, но важный

Натаниэль Тумс не относится к плеяде степенных британских медиков, многозначительно бормочущих себе под нос что-то невнятное при осмотре своих пациентов. Ему ни к чему дипломы уважаемых университетов и признание профессионального сообщества. Пыльные тома, напыщенно бахвалящиеся количеством страниц и сложностью иллюстраций, этот, с позволения сказать, медик, тоже обходит своим вниманием. Все это тлен, ведь его клиента – финансисты из Сити, полагающие этого средиземноморца (как он сам себя величает) передовым лекарем, исцеляющим их от мигреней и бессонницы.

Курчавый, с солидным широким носом, Натаниэль больше похож на неаполитанского прохиндея, чем на алиениста, а о своем прошлом он рассказывает весьма неохотно, ловко переводя разговор тему своих «высоких» покровителей (здесь чудо-врач почти не кривит душой). Тумс трусоват и относительно безобиден.

с записной книжкой Джеймса, это припрет не-
радивого психотерапевта к стене. Заверения, что
джентльмены вовсе не из полиции и еще пять
фунтов сверху также позволят добиться желае-
мого результата.

Приглаживая непослушные кудри, Натани-
ель расскажет, что два месяца назад к нему, по
рекомендации господина Торнберри, обратился
молодой человек, хорошо одетый и весьма со-
стоятельный. Он жаловался на ночные кошмары,
совершеннейшим образом изматывающие его.
Тумс выяснил, что археолог также пристрастился
к опийной настойке, чтобы впадать в беспамят-
ство и хоть как-то отдыхать. Тогда врач пред-
ложил ему пройти, за скромную плату, конечно
(двадцать восемь фунтов), полный курс лечения.
Для начала пациент должен был записывать то,
что он видит в своих снах. По мнению Натаниеля
это могло бы помочь в исцелении «пораженного
крайней усталостью сознания». Но последние две
недели до гибели Джеймс не появлялся на прием.
Это все, что известно врачу.

Под конец беседы Тумс прозрачно намекнет,
что за небольшое вознаграждение может рас-
сказать то, что уж точно рассказывать нельзя.
«Джентльмены, вы же понимаете, как я рискую.
Моя репутация...». Трагический шепот и теа-
тральное закатывание глаз прилагаются. Такса за
дополнительные сведения составит десять фун-
тов. Запугивание вряд ли тут поможет, однако
если подойти к вопросу с выдумкой, то сквалыга
скинет цену до пяти монет, но ниже не опустит,
явись ему хоть сам Святой Патрик.

1897

ATTENTION!

No.10

Вот оно — величие

Британский музей, занимающий почетное место
в Блумсберри, может считаться едва ли не самым
большим музеем в мире, ревностно оберегающим
сотни и сотни редчайших экспонатов, собранных
практически по всему свету. Леди и джентльмены,
интересующиеся историей и диковинными архео-
логическими находками непременно должны хоть
раз побывать под его величественными сводами.

Не всегда на виду

Господин Торнберри не станет упоминать, что
все его поручения (о которых он рассказывает,
как о своих выполненных действиях) выполняет
верный слуга ученого — Энтони Джейкоб Суонн,
весьма немолодой и порядком обрюзгший англи-
чанин. Надежный помощник и компаньон еще
отца профессора Торнберри, мистер Суонн поль-
зуется безграничным доверием своего патрона.
Впрочем, скрывать активное участие в своих делах
слуги Тревор не намерен, просто для него это так
же естественно, как лично забить гвоздь и не воз-
носить хвалу молотку.

Дополнительные сведения заключаются в том,
что все записи по наблюдению за Джеймсом Хар-
пером он передавал его непосредственному на-
чальнику — доктору Торнберри. Копий у себя
Тумс не держал, но авторитетно заявит (если про-
демонстрировать записи из книжки археолога),
что сыщики и так знают все самое важное. На
этом вся полезная информация, которую можно
извлечь из этого проходимца, исчерпана.

Британский музей — жемчужина в короне Империи



Рано или поздно все нити этого запутанного
дела протянутся к тяжелым дверям Британского
музея, прочно поселившегося в Блумсберри еще с
середины прошлого века. И если сыщики шагают
меж тяжелых каменных колонн по направлению к
массивным дверям, значит, они убеждены в том,
что некто доктор Торнберри сможет пролить свет
на все то, чему свидетелями стали молодые леди и
джентльмены.

Чтобы попасть на аудиенцию к искомому чело-
веку, героям придется разузнать, где тот изволит
находиться. Получить сведения о нем в банке (че-
рез его архивы, разумеется) не получится, так как
это крайне важный клиент, и его бумаги хранятся
в отдельном архиве, вход в который производит-
ся только с разрешения главного управляющего.
Впрочем, любой смотритель или работник музея
абсолютно точно знает, что господин Торнберри
работает у себя в кабинете. В среду его нет до че-
тырех дня — он на собрании Королевского Архе-
ологического общества, в воскресенье отдыхает
а в остальные дни засиживается до позднего ве-
чера. Кабинет администрации расположен в слу-
жебном крыле величественного музея истории и
археологии, и кого попало туда не пускают.

Вариантов напроситься на аудиенцию к ми-
стеру Торнберри несколько. Самым простым и
цивилизованным будет получить рекомендатель-
ное письмо от профессора Кибблстона. Вторым,
не самым лучшим с точки зрения конспирации
вариантом будет заявление, что господа сыщики
занимаются делом о смерти его непосредственно-
го подчиненного. Такие вести будут доставлены
доктору, и он потребует к себе тех, кто их передал.
Не очень-то гладко, но вполне действенно. Весь
спектр альтернативных тропок до заветной двери
кабинета предоставляется опробовать изобре-
тательным сыщикам.

Никогда не доводилось встречать сыщиков

Всегда безупречен, предупредителен, полон достоинства и блестяще образован – так можно охарактеризовать доктора исторических наук, действительного члена Британского Археологического Общества и одного из кураторов Британского Музея сэра Тревоора Патрика Торнберри. Эсквайр производит сильное впечатление на своих собеседников не столько высоким положением в обществе, сколько крепким телосложением, подчеркивающим его явно шотландское происхождение. Доктор носит аккуратные усы и бороду, а его густые короткие волосы пеплом припорошила седина. Торнберри немного за пятьдесят и по столичным меркам он очень видный жених, отчего уже успел порядком устать, ведь хищные свахи буквально не дают ему прохода.

Присаживайтесь, господа. Надеюсь, дело важное

Доктор Торнберри внимательно выслушает рассказ своих посетителей, не перебивая и не меняя сосредоточенного выражения лица. После того, как сыщики закончат печальный рассказ, эсквайр задаст несколько уточняющих вопросов, если ему что-то покажется недостаточно ясным. Если игроки уже получили заказ на исследование дела о смерти Джеймса Харпера от профессора Кибблстона, то доктор присоединится к своему коллеге в этой просьбе и посулит еще пятьдесят фунтов сверху, если успех дела будет очевиден.

От себя Тревоор Торнберри добавит, что готов ответить на любые интересующие сыщиков вопросы. Далее последует список возможных к обсуждению тем, могущих заинтересовать игроков.

Джеймс Харпер. Да, доктор Торнберри включил талантливого молодого археолога в состав экспедиции в Египет, 12 июля 1895 года был утвержден окончательный состав (при необходимости героям могут продемонстрировать бумаги). Из экспедиции он вернулся на полгода раньше, чем его ожидали, 6 января 1897 года. Он был крайне взволнован, так как предполагал, что обнаружил местонахождение некоего затерянного в песках древнеегипетского храма. Надо доложить, что его доводы были весьма убедительны. С собой он привез прелюбопытнейшую каменную скрижаль и какие-то безделушки. Спустя пару месяцев ему стало нездоровиться. Плохо спал, выглядел и того хуже. Его пришлось направить к врачу-алиенисту и полностью оплатить лечение, ведь Джеймс крайне важен для науки и Британии. Увы, на протяжении двух последних месяцев от него не было вестей.

Экспедиция. Поразительно, но этот юно-

ша напомнил Тревоору его отца, отчаянного и энергичного археолога. Тот тоже допускал существование затерянного храма, что подтвердилось в результате экспедиции, в которой принимал участие Харпер. И он только укрепил веру в свои способности неожиданной находкой, дающей призрачную надежду, что этот храм не одинок.

Раннее отбытие. Джеймс страстно желал поделиться своей находкой с научным сообществом и приступить к работе над поиском месторасположения предполагаемого культового сооружения.

Скрижаль. Сейчас артефакт в запасниках музея, а мистер Харпер работал с грифельной копией. Да, вот с этой. Перевод этого текста идет с большим трудом. Древнеегипетская письменность хоть и сложна, но достаточно хорошо поддается переводу. С этой реликвией все намного запутаннее. Складывается впечатление, что тот, кто высекал эти символы, намеренно путал смысл написанного, словно желая скрыть какие-то важные сведения. Все, что удалось перевести, говорит о какой-то оккультной белиберде, что тоже может быть слоем шифра. Что за белиберда? Что-то о наблюдателе, что бдителен, и кукловоде, что родится в отчаянии. Ну и еще набор бессвязных слов, порождающих сущую нелепицу. «Примут дары из рук наблюдателя глаза его. Нет, ну каково?»

Безделушки. Джеймс Харпер был вынужден купить у бедуинов горсть каких-то медных побрякушек в нагрузку к бесценной скрижали. Без сомнения, он поступил верно. Мы еще долго забавлялись, рассматривая их. Выглядят они, надо признать, жутковато, но вместе с тем и притягательно. Одну вещь мы оставили в музее на память, а остальные я предложил Джеймсу продать через моего знакомого аукциониста. Вас, джентльмены, наверное удивит тот факт, что за них удалось выручить шестьдесят три фунта и семь шиллингов. И это после уплаты комиссии. Да-да. Если джентльменам так важен перечень предметов, то в моих силах предоставить им полное их описание. Аукционист? Джошуа Филд, его аукционный дом расположен в районе Ковентгарден, вы непременно его отыщите.

Безделушка в музее. Да, джентльмены, мы оставили у себя медальон на цепочке. Любопытная вещь. Сейчас ее готовят к экспозиции и нет никакой возможности на нее взглянуть. Если вам так остро необходимо увидеть его, то приходите через неделю, экспонат должны будут уже подготовить.

Врач-алиенист. Станный человек, но рекомендации у него хороши. Я получал от него полные отчеты о ходе лечения, по моей просьбе составляемые им каждую неделю. Нет, ничего необычного там не было. «Расстройство сна», «крайняя нервная истощенность» и прочий вал характеристик, которыми награждают ученого, слишком страстно отдающегося работе.

Если вопросы у героев иссякли, то они мо-

Ну и хлам

Перечень предметов, переданных Д. Ф. Харпером для изучения в Британский музей.

1. **Медальон на длинной цепочке** (медь). Лишен каких либо изображений, как и все последующие предметы. Неправильная форма, совершенно асимметричен. Если бы не было цепочки, его можно было бы принять за кусок оплавленной меди. Следы копоты от неправильной отливки (мнение доктора Зеккера) сливаются в причудливые узоры. Между собой мы их назвали «кричащие лица».
2. **Нож.** Отлитый целиком грубый кинжал (не имеет режущей кромки, как стилет). Пatina, следы гари в виде «кричащих лиц». Несмотря на отсутствие лезвия, иззубренный клинок вполне способен нанести серьезную рану. Ассистент доктора Зеккера сильно повредил себе руку. Длина всего изделия составляет десять дюймов.
3. **Предмет, похожий на стамеску.** Или резец. Полоска меди шириной в полдюйма и длиной в пять с половиной. Один конец скошен под сорок пять градусов и заточен, второй имеет грибовидное утолщение. Слегка скручен. «Кричащие лица» по всей поверхности.
4. Станный шиловидный предмет длиной в шесть дюймов. Веретенообразная форма, медь, расплюсцен с одной стороны. Сильно похож на **стилус**, которым пользовались в Древнем Египте. Медь, отчетливо видны все те же отпечатки гари.
5. **Медный перстень** с грубо обработанным камнем, почти вдолбленным в металл. Предположительно форма украшения не подразумевала помещения в нее посторонних предметов. Медь, грубый гранат. Поражает своей асимметрией, как и предыдущие предметы. «Кричащие лица» присутствуют.
6. **Медный**, с позволения сказать, **диск**. Предмет имеет форму скорее овала, несимметричен. Имеются три сквозных отверстия неправильной формы. С легкой руки доктора Зеккера предмет называли монетой. «Кричащие лица».
7. **Овальная шкатулка.** Едва ли не самый сложный из всех объектов. Искривленный пустотелый эллипс с отделяющимся фрагментом (крышка). Объем невелик, но особо притягательна его абсолютно неправильная форма. «Кричащие лица» добавляют определенный шарм.

Закключение, сделанное доктором Зеккером. Предметы эти, несомненно, имеют недавнее происхождение. Им не более года, что подтверждается моими наблюдениями. Тем не менее, они могут иметь определенную ценность для почитателей такого рода безделушек, так что их смело можно рекомендовать аукционному дому Филда, как перспективный товар.

гут приступить к дальнейшему расследованию загадочного дела о гибели Джеймса Харпера. Но стоит подчеркнуть одну важную деталь: если сыщики передадут рабочие бумаги археолога доктору Торнберри, то он (деликатно не спросив о том, как они попали в руки молодых господ) порекомендует энтузиастов высоко-

поставленным представителям Скотленд-ярда (что добавит один пункт репутации). Документы же, приведенные в полный порядок (при помощи бросков на канцелярские премудрости) позволят патрону отрекомендовать молодых господ, как знатоков своего дела (два пункта доверия вместо одного).

Блок 2: Цена жизни

Да-а, сударь, вот это ливень. Клянусь, что не видел такого водопада ни в одном из своих путешествий, коих у меня было немало. Вот как-то в Африке... Ох, простите, я истязая Ваше любопытство своей старческой рассеянностью. Но поверьте, все, что я рассказываю — суцная правда. Желаю лишь спросить Вас, милый юноша, Вам по силам ли будет услышать продолжение этой загадочной истории, ведь поведенное мной покажется тогда досужими сплетнями о погоде. Ваша решительность заслуживает всяческих похвал, но не налегайте сильно на скотч, он дурно сказывается на памяти. Прошу простить меня, а на чем я остановился?..

Это уже не игрушки

Итак, молодые сыщики получили заказ на свое первое серьезное расследование. Рады они тому или нет, но взятое на себя обязательство должно быть выполнено, ведь на кону их репутация и возможность вписать свои имена в историю. Куда они пойдут в первую очередь? С этого момента начинается цепочка событий, почти никак не зависящая от воли или желания наших героев. Но, волею судеб, им выпало быть почетными участниками в постановке незримого режиссера. И отказаться от этого приглашения нет никакой возможности.

Продано!

Несомненно, герои могут захотеть подробно расспросить аукциониста о переданных ему на продажу предметах. Как знать, может, он прольет свет на странное поведение своего клиента?

Аукционный дом Филда можно найти в районе Ковентгарден, здесь его знает каждый уличный торговец старьем. Дело в том, что без подсказок местных жителей разыскать нужного человека не представляется возможным, ведь он работает по принципу закрытого клуба и не особо афиширует свою деятельность, хоть она и вполне легальна. За информацию местные торгаши спросят приличную сумму, никак не меньше четырех шиллингов. Но даже прибыв по искомому адресу (помещение располагается в укромном переулке), сыщики обнаружат крепкую дверь с окошком и угрюмого ирландца, подпирающего стену рядом. Варианты действий не поражают широтой выбора — постучавшись в дверь, игроки привлекут внимание бородатого часового и тот поинтересуется (вполне вежливо), что господам угодно. Услышав об аукционе, он замысловато постучит в окошко и, когда оно распахнется, перекинется парой слов с человеком внутри. После этого сыщиков пригласят войти.

Внутри помещения окажется достаточно уютно. Это большая просторная зала, напоминающая скорее клуб или ресторанчик, нежели привычный, с рядами лавок, аукционный зал. С десятков круглых столиков и небольшой помост, учтивый привратник, который немедленно заберет шляпы, трости и верхнюю одежду в гардероб. Он же и поинтересуется, не к мистеру Филду ли господа. Получив утвердительный ответ, гардеробщик поинтересуется, кто будет поручителем новоприбывших. Когда джентльмены назовут имя доктора Торнберри, мужчина коротко извинится и скроется за дверью в дальнем конце зала, что возле помоста. Буквально через минуту он вернется вместе с невысоким, лысеющим джентльменом сорока лет с густыми баками и солидным пузом, который и окажется Джошуа Филдом. Представившись, хозяин аукционного дома пригласит гостей в свой кабинет.

Оказавшись в привычной ему обстановке, мистер Филд предложит гостям шерри и спросит о цели визита от господина Торнберри, предположив, что появились вещи на продажу. Теплая обстановка кабинета располагает к расслабленности, но не стоит забывать, что их радушный хозяин — опытный торговец и собаку съел на двусмысленных вопросах, поэтому стоит быть максимально корректными и не терять нить разговора. Джентльмены могут расспросить уважаемого мистера Филда, но он не будет торопиться с ответами, пока не убедится в том, что сыщики заслуживают доверия. Подкупить его не получится, этот человек не нуждается в деньгах. Акцент на том, что герои расследуют дело для Трегора Торнберри, будет самым лучшим вариантом. В противном случае разговор пойдет сложнее (может потребоваться мастерство убеждения).

Вещи, принесенные Джеймсом Харпером, были проданы очень бойко на аукционе шестого февраля сего года. Я было обрадовался, что у доктора Торнберри появились вещи, не представляющие научной и культурной ценности. Такие товары торгуются особенно живо.

Смерть мистера Харпера неожиданна и печальна. Передайте мои искренние соболезнования его близким и друзьям. Нет, я совершенно не знал этого молодого человека и видел его всего два раза — когда тот приносил медные безделушки и позже приходил за деньгами. Двадцать восьмого января и седьмого февраля соответственно.

Медные безделушки показались мне весьма жуткими. Я рассматривал их поздно вечером при свете свечей (тогда нам меняли газовые светильники) и эти странные узоры словно оживали в пляшущих тенях. Нет, господа, я их с тех пор в руки и не брал. Никогда не видел таких страстей, честное слово.

Покупатели приходят сюда на правах анонимности, им совершенно не с руки заявлять о себе, да и нам меньше проблем. Почему вас так принимали? Так сегодня нет аукциона, а значит вы принесли что-то на продажу и упомянули доктора Торнберри. В аукционный день мы вывешиваем объявление возле двери, чтобы не было неожиданных визитов.

Кто купил те вещи, я не знаю. И не сую носа в дела моих клиентов. Но пара из них мне показались весьма примечательными. Давайте условимся, что вы никому не передадите того, что я вам здесь расскажу, а мне будет намного проще помочь в вашем деле. Прекрасно. Один из покупателей особенно выделялся — крупный, мускулистый, стрижен почти наголо. Лоб скошен, на носу изрядная горбинка, как у боксера. Но его глаза, джентльмены, блестели из-под надбровных дуг очень недобро. Этот человек очень опасен, уверяю. Мне бы не хотелось переходить ему дорогу. Вел он себя достаточно сдержанно, хлопот не доставлял. Ему очень приглянулся кинжал, и тот ушел к нему, простите за мой профессиональный жаргон. Это был единственный раз, когда я видел этого, с позволения сказать, джентльмена.

1897

ATTENTION!

No.13

Аукционный дом Филда

Расположенный в тихом переулке Ковентгардена, Аукционный дом Филда не особо афиширует свою деятельность, но нельзя сказать, что его хозяин избегает случайных клиентов. Уютный торговый зал, отделанный деревом, выполнен в стиле добротного ресторанчика, подходящего под самый широкий спектр вкусов и предпочтений, а в качестве развлечения гостям время от времени предлагают поторговаться за достойные образцы древностей. Поговаривают, что некоторые из них прибывают даже из Британского Музея!

Вторыми были пожилой джентльмен, очень приятный, и молодая леди, одетая очень ярко. Они прибыли вместе и почти сразу после начала торгов выкупили перстень и ту причудливую фасолину, которая числилась как шкатулка. Девушка была очень рада своему приобретению, прямо глаз не могла от него оторвать. Ничем больше они мне не запомнились. Остальные покупатели ничем не выделялись, да и во время торгов мы нарочно приглушаем свет, чтобы гости чувствовали себя свободнее.

После торгов участники обычно остаются и обмениваются мнениями относительно своих приобретений за стаканчиком скотча или бокалом вина. Но те господа почти сразу покинули аукционный дом и более не приходили. Это все, что я могу вам рассказать, джентльмены.

Сыщики еще могут порасспрашивать мистера Филда, но вряд ли он сможет еще что-то вспомнить.

Персиваль Стентон. Игрок, неудачник и первая жертва.

Пришло время выходить на сцену основным действующим лицам. Первый из них столь непригляден, что его выход будет таким же коротким, как и его бессмысленная жизнь. Его роль безупречно проста — трагическая смерть без единой реплики.

Первое из череды действительно загадочных событий случится примерно через две недели после того, как сыщикам «посчастливится» стать свидетелями трагедии в восточных доках Лондона.

Вечером, когда герои соберутся в своем клубе для обсуждения возможных вариантов действий, встреча затянется до темноты. Внезапно некоторым из них (в первую очередь те, кто дал слабину на складе той роковой ночью) станет не по себе, словно что-то пугающее и таинственное стоит перед их дверью. На поверку окажется, что напротив дома, буквально в нескольких шагах, стоит молодой человек, выглядящий откровенно плохо. Осунувшийся, с жидкими песочными волосами и лихорадочно блестящими, словно плачущими, глазами, он безмолвно взирает на фасад клуба. Если кто-то из сыщиков выглянет в окно, то странный джентльмен попытается перехватить взгляд. В случае успеха оторвать взор от наполненных безумием глаз будет крайне непросто и потребует сильного напряжения воли. Тем не менее, ночной визитер не станет медлить, быстро выдернет руку из кармана и поднесет ее к виску. Громкий хлопок раскатами прокатится по ночной улице, а незнакомец снопом рухнет на брусчатку, конвульсивно дергаясь и размазывая содержимое черепа по камням.

До прибытия полисменов у сыщиков будет около пятнадцати минут. Видимо, патруль ушел достаточно далеко и не слышал выстрела или принял его за хлопок открываемого шампанского. Игрокам предстоит обыскать еще подрагивающее тело, но первые находки уже ждут их.

Старый потертый револьвер с еще дымящимся стволом покоится в правой руке, а возле разжавшегося левого кулака на брусчатке тускло поблескивает металлическая пластинка. Небольшой овал неправильной формы с тремя неровными отверстиями. Во внутреннем кармане потертого пиджака лежит изрядно измятый временный паспорт и маленький потемневший ключ. В кармане коротких полотняных штанов покоится колода засаленных игральных карт.

Когда прибудет патруль в составе двух рядовых полисменов и сержанта, сыщиков попросят подробно рассказать о произошедшем. В самом начале беседы до ушей свидетелей происшествия донесется дробное цоканье подков и грохот тяжелых колес, словно по ночной улице катит фермерская телега. Очень скоро из ночной темноты на свет газовых фонарей вынырнет запряженная одной лошадью повозка без верха, которой правит джентльмен, одетый крайне мрачно. Он перекинется парой слов с сержантом и, убедившись, что тело больше никого не интересует, приступит к погрузке самоубийцы в катафалк. При этом он улыбнется сыщикам, прихватив двумя пальцами краешек своей бесформенной шляпы, напоминающей больше муравьиный холмик, нежели котелок. После этого он направит свою повозку обратно в ночь.

Если игроки всмотрятся во тьму небольшого переулочка, что находится в трех домах от порога их клуба, то увидят вдалеке уголек сигары, бросающий зловещий свет на лицо курящего человека. Резкие и крупные черты физиономии последнего дополняются парой блестящих, как у опасного хищника, глаз. Попытка приблизиться к таинственному наблюдателю спровоцирует его на стремительное отступление. Удивительным будет то, что его движения, несмотря на крупные размеры убегающего, почти не производят шума. Если же его не тревожить, то он покинет свой пост одновременно с гробовщиком.

После того как полисмены закончат с расспросами, они поинтересуются у сыщиков, не желают ли те установить причины самоубийства и, раскати́сто заготовав, отправятся восвояси. Вещи покойного, за исключением револьвера, они согласятся оставить «холмсам». Впрочем, убедить их, что герои разыщут владельца оружия, не составит особого труда — бобби с радостью переложат ответственность на чужие плечи.

Он задолжал за квартиру!

Судя по документам, самоубийца проживал в одном из домов в южной части Уайтчепела. Разыскать его можно только расспрашивая местных жителей, порядок здесь — непозволительная роскошь.

Искомый дом представляет собой достаточно длинное двухэтажное здание из потемневшего от сырости кирпича. Окна этого барака частью забиты досками, а частью щеголяют мутным с рождения стеклом, едва пропускающим дневной свет. Хозяин этого «доходного» дома — отставной сол-



дат Британской армии Артур Скотт, обрюзгший джентльмен лет пятидесяти пяти с багровым от пьянства лицом и длинными встрепанными баками. Гостей он поприветствует только хмурым взглядом из-под кустистых бровей и невнятным рыком, что должно, по-видимому, означать «приветствую вас, джентльмены».

На вопросы о его жилье Персивале Стентоне Артур прорывает, что этот проходимец задолжал ему кругленькую сумму за квартиру и он ничего не знает о его делах. Да к тому же Перси стащил у него именной револьвер, подаренный за образцовую службу. Известие о том, что его квартиросъемщик погиб, побудит старика искренне сокрушаться, ведь теперь ему не видать денег, как своих ушей. За предложение погасить сумму долга за аренду (двенадцать шиллингов) мистер Скотт позволит сыщикам провести обыск в квартире Стентона на втором этаже.

Возвращенный револьвер заметно смутит старого солдата, он пробормочет что-то невнятное и далее будет разговаривать с гостями значительно дружелюбнее (насколько это возможно). После этого события мистер Скотт отправится в отделение полиции и объявит «этим кретинам», что наконец хоть кто-то в этом городишке ведет себя по-джентльменски. Половина балла репутации.

Обыск — дело привычное

Самым верным способом попасть в квартиру Персиваля Стентона станет погашение его долга за аренду перед хозяином дома, хотя набравшиеся храбрости сыщики могут попробовать и иные методы. Тем не менее, тяжелая деревянная дверь отперта, и игрокам в нос ударяет крепкий коктейль из ароматов дешевого табака, отсыревшей ткани и кислого молока. Назвать эту конуру квартирой мог только большой оптимист или совершенно бессовестный домовладелец. Кровать, давно лишившаяся ножек, застлана замызганными, кишасшими клопами тряпками. На всю площадь, никак не менее десяти квадратных ярдов, приходится одно маленькое окошко и половина бочонка, служащая столом и оттого расположенная в центре комнаты. Картину венчают несколько полок, прибитых к стене, и старый ушат для умывания в углу.

Обыск каморки покажет, что постельные клопы — самые жизнерадостные и неприхотливые

существа, обладающие отменным здоровьем, а стекло вовсе не является обязательным атрибутом для местных окон. Детальный осмотр оконного проема позволит понять, как прохиндей умудрялся избегать встреч со своим арендодателем. Прямо под окном, забранным качающимся щитом из досок на манер корабельной бойницы, свалены в кучу старые ящики и бочки. Нагромождение деревянной тары формирует весьма устойчивую лестницу, ведущую прямо в глухой закоулок.

На «столе» и под ним ничего нет, кроме нескольких старых номеров «Дейли», но на одной из полок сыщикам посчастливится обнаружить квитанцию из аукционного дома Филда о покупке «медной древнеегипетской монеты» за, страшно подумать, три фунта и шесть шиллингов. Датируется приобретение шестым февралем сего года. Ничего интересного больше не ждет сыщиков в этой утлой конуре, и они вольны отправится во-свояси. Если героям захочется поинтересоваться

1897

ATTENTION!

No.14

Не желаете снять мерку?

Ричард Стенфорд, пожилой смотритель кладбища в Западном Лондоне. Кто бы мог подумать, что этот хромой кусок гробовой доски когда-то был многообещающим редактором «Таймс». Двадцать лет назад молодой Стенфорд имел все, что может пожелать для счастья человек — дом, любящую жену и двух очаровательных близняшек, девочек шести лет. Как-то раз они решили подарить дочерям незабываемое морское путешествие, но, к несчастью, Ричард сильно повредил ногу и по настоянию врача остался в постели, тогда как сопровождать его жену и девочек вызвался его младший брат — Джонатан.

Известие о том, что прогулочное судно налетело на риф застало его поздним сентябрьским вечером. Не помня себя от горя, он выбежал из дома в одном исподнем и бросился в сторону моря. Ричард успел пробежать не меньше полумили, прежде чем его удалось остановить. Сломанная нога была безнадежно искалечена, как и его пустая жизнь.

Два года он верил, что его семье удалось спастись, но в том злополучном плавании не было никого, кто смог добраться до берега. По сей день живет на этом свете Ричард Стентон, на все средства купивший участок земли на городском кладбище в надежде на то, что однажды ему улыбнется удача и он отыщет тела своей семьи. Воссоединиться с ними — вот его желание.

Мрачный старик с тяжелой тростью давно служит пугалом для непослушных детей, которые отказываются есть овсянку, а его историю помнит разве что старый редактор «Таймс» (все еще исполняющий свои обязанности) да газетные вырезки в пыльных архивах городских библиотек.

у Артура Скотта, не вел ли себя его клиент подозрительно в последнее время, тот ответит, что у «этого олуха» случилось явное помутнение рассудка. Несколько месяцев назад («с февраля, что ли?») Персиваль болтал о том, что добыл счастливый талисман и теперь уж точно разбогатеет. Богат он стал только новыми долгами, вот, верно, и свел счета с жизнью.

Ричард Стенфорд. Смотритель кладбища, писатель, безумец.

Этот джентльмен ценит свою жизнь еще меньше, чем предыдущий повеса, но он не собирается расставаться с ней так глупо и неосмотрительно. Многочисленные потери заставили его страдать от радостей подлунного мира, но сила духа позволила еще остаться здесь на какое-то время. Рядом с усопшими он чувствует себя гораздо лучше, а чуть подсказывает, что конец пути уже близок и это наполняет его мертвое сердце мрачной радостью.

Подозрительный гробовщик, что так nepозволительно фамильярно поприветствовал наших героев в ночь самоубийства Стентона, не сойдет со сцены и в скором времени вновь предстанет во всей своей красе.

Ричард Стенфорд работает смотрителем на западном Вестминстерском кладбище, приглядывая за тем, чтобы для новоприбывших всегда были готовы свежие могилы. В свободное время он предается любимому хобби — пишет некрологи для тех своих подопечных, о которых может узнать. Его творения нередко печатаются в «Дейли», а временами и в «Таймс».

Увидеться с этим отшельником можно только в двух случаях — отдать богу душу или заинтересовать его в своей персоне, что, впрочем, зачастую одно и то же. Но сыщиков он встретит сам, когда они будут совершать дневной моцион и дорога заведет их в живописные места возле того самого кладбища (это случится через несколько дней после трагедии возле клуба или чуть раньше, если он покажется игрокам подозрительным и они пожелают отыскать его). Так или иначе, сыщики обнаружат его за любимым делом — рытьем свежей могилы неподалеку от кладбищенской ограды. Заметив джентльменов, землекоп широко улыбнется и поднимет руку в знак приветствия. Опираясь на лопату, гробовщик будет следовать взглядом за компанией молодых людей, пока они не подойдут ближе или не скроются из поля зрения.

Если смелость и любопытство возьмут верх над предрассудками и герои подойдут ближе (это случится, если они просто не будут менять маршрута и поравняются с незнакомцем), то смогут

увидеть три свежие могилы — две закопанные и одну еще не занятую. На надгробиях высечены имена Джеймса Фредерика Харпера и Персиваля Стентона.

Как рачительный хозяин, мистер Стенфорд представится сыщикам и пригласит их на чашку чая в его «скромную обитель». Если игроки решат не связываться с этим странным типом и попытаются уйти, то он намекнет, что эти две смерти неслучайны и свежая могила недолго останется пустой, но у «молодых сыщиков есть все шансы спасти души разной степени невинности». И тут же поспешит заверить, что ни в коем случае не собирается никому причинять вреда.

Игрокам решать, принимать приглашение гробовщика или предложить ему поговорить на нейтральной территории — он одобрит любой вариант, но с кладбища уходить не захочет. После знакомства он расскажет, что шестого февраля также приобрел один из странных предметов в Аукционном Доме Филда, но ничего необычного не случилось. Странные события стали происходить приблизительно две или три недели тому назад (начиная с момента смерти Джеймса Харпера). Ричард опишет это, как ощущение, что кто-то умер или скоро умрет. За телом археолога он прибыл в отделение полиции, где ему с поспешной готовностью передали труп для захоронения. Когда-то

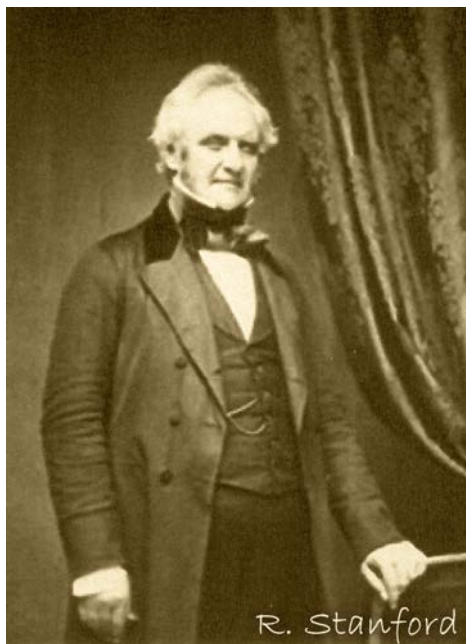
гробовщик купил небольшой клочок земли, но долгое время он пустовал, а теперь появилась возможность исправить ситуацию.

Второго или третьего дня, под вечер ощущение вновь посетило мистера Стенфорда, и он, снарядив катафалк, отправился за новым, как ему представлялось, телом. И это была не ошибка — пунктуальный клиент уже ждал своего возникшего. А там сыщики сами были свидетелями происходящего. «Увидев вас, я понял, что вам тоже отведена своя роль в этой пьесе, и роль незавидная». Почему именно так, Ричард и сам не знает. Также он поинтересуется, а не покупали ли господа тех вещей на аукционе и, получив отрицательный ответ, только задумчиво хмыкнет. Теперь пришло время сыщиков задавать вопросы.

Откуда вам все это известно? Странный вопрос, но вполне логичный. Очень похоже на знание, что за углом жарят ростбиф, а вам щекочет ноздри аромат шипящей на углях говядины. Очень похожее ощущение. Нет, будущее Ричарду неизвестно, но некоторые люди кажутся ему хорошо знакомыми. Молодые джентльмены, например, или тот несчастный, пустивший пулю в висок.

Что за предмет у меня? Стилус. Медный прибор для письма из давно ушедших времен. Есть что-то притягательное для меня в этом артефакте.

Отдать предмет гробовщик не может. Чу-



ть подсказывает ему, что если попытаться силой забрать артефакт у владельца, он бросится на его защиту в полном отчаянии и не отступит, пока не вернет свое имущество или не будет убит.

Что вообще здесь происходит? Стенфорд и сам затрудняется ответить. Все, что он сейчас переживает, нахлынуло на него примерно со смертью Джеймса Харпера. Сыщики же привлекли его внимание, словно они хорошо ему знакомы, но вовсе не с лучшей стороны. При их виде в груди начинает закипать гнев и раздражение, вызывающие к мести. Нет, господам не стоит переживать за свою безопасность — мистер Стенфорд настоящий джентльмен, да и живые его давно уже не беспокоят.

Кто еще владеет предметами - остается только догадываться. Один из них точно был в ту ночь возле здания клуба. Да, помимо самого застрелившегося там находился еще один владелец. Почти уверен, но я не видел его, только далекий уголок сигары.

Как сыщики могут убедиться, зритель кладбища лишь смутно чувствует определенную связь между происходящими событиями и их участниками. Четко и остро ощущалась только смерть археолога и промотавшегося игрока в карты. Что бы это ни было, сыщикам может показаться, что мужчина просто съехал с катушек, и нельзя верить ничему из его слов.

Стенфорд не станет ни в чем убеждать своих скептически настроенных собеседников, но предложит сделку — господа сыщики находят и нейтрализуют всех, кто приобрел те жуткие вещицы на аукционе, а он, в свою очередь, отдаст им сти-



лус. Гробовщик станет уверять героев, что в таком случае все пройдет гладко. Соглашаться или нет — выбор полностью на игроках, но добиться чего-то большего от Ричарда не получится.

Петер Манн. Садист, убийца, выродок.

Он и сам не знал, какая подворотня его породила. Ни жалости, ни сострадания не испытывал бригадир грузчиков Восточных доков. Жестокий и всегда скорый на расправу, Петер получал ни с чем не сравнимое удовольствие от унижений и боли, которыми он щедро премировал своих работников. А теперь опаляющий гнев отметил ему новых жертв, и конец их будет ужасен.

Впервые встретиться с этим персонажем сыщикам предстоит в ночь, когда мистер Стентон лишит себя жизни напротив дверей клуба. Бродя по Лондону в поисках развлечений, мистер Манн забредет в район, от подобных которому всегда старался держаться подальше, ведь ненавистные ему «благополучные горожане» и назойливые бобби просто кишат здесь. Увиденное им с лихвой окупит все сомнения — он долго стоял в темном переулке, наблюдая за одним из домов, где группа желторотых недомерков, периодически мелькавших у окна, явно говорили о чем-то важном, настолько омерзительны были их физиономии.

От мечтаний о медленной смерти этих недоумков Манна отвлек какой-то бродяга, бредущий по улице, опустив руки в карманы пиджака. Остановившись возле того самого дома, обитатели которого так разгневали Петера, тощий забулдыга некоторое время всматривался в оконные проемы, переводя взор с одного на другое. Звонкий смех и громкие разговоры за стеклом внезапно оборвались, что заставило бригадира криво ухмыльнуться. Когда этот ненормальный выхватил револьвер и вышиб себе мозги, Петер понял, что вечер удался. Вид высыпавших на улицу молодых щеголей разбудил в нем жажду убийства, так давно дремлющую в потаенных уголках его извращенного сознания.

Нечеловеческая жестокость

До последнего времени Петеру Манну вполне хватало организованных им же подпольных боев,

1897

ATTENTION!

No.15

Вы покойники

Нужно быть крайне неразумным или очень невезучим человеком, чтобы иметь неосторожность перейти дорогу Петеру Манну, официально трудящемуся бригадиром портовых грузчиков в Ист-Энде. Во-первых, это свирепый и крайне опасный человек, чей волчий взгляд исподлобья заставляет судорожно искать пути к отступлению даже самых отъявленных забияк. Во-вторых, его не так-то просто найти. При всей своей медвежьей внешности он очень хитер и обладает поистине звериным чутьем, предпочитая отсиживаться в своей берлоге. Тот, кто переходит ему дорогу, недолго коптит это небо, но если повезет, то можно просто остаться инвалидом.

Никто не знает, кто он и откуда пришел, а его имя говорит о чужеземном происхождении. Еще в юности он забавлялся тем, что охотился на бездомных забулдыг, о которых все равно никто не вспомнит. Повзрослев, Петер научился контролировать свою агрессию, выплескивая всю ярость на организованной им же боксерской арене, благодаря которой он смог сколотить недурное состояние.

чтобы утолить свою жажду насилия. Сломанные кости, разбитые в глянецовую кровавую массу лица и, иногда, «непредвиденные» убийства. Деньги и кровь текли рекой, и портовый бригадир почти забыл, как охотился за бродяжками и пьяницами в самых неблагополучных районах Лондона. По старой памяти ему еще доводилось прогуливаться по вечерним закоулкам, привычно вглядываясь во тьму, внимательно прислушиваясь к малейшему шороху, а солидные накопления позволяли прятаться от холода, непогоды и внезапно нагрянувших полицейских почти в любом питейном заведении.

Несколько месяцев назад мистер Манн случайно заглянул на огонек в аукционный дом Филда, где как раз начинались торги за партию каких-то медных безделиц. Полсоверена привратнику, бутылка дорогого джина и столик в темном углу. Петер лениво следил за процессом торгов, пока не был выставлен на торги примечательного вида кинжал, от вида которого у Манна вспотели ладони. Не желая упускать вожаденную древность,

бригадир назначил выкупную цену и быстро расплатившись покинул заведение.

И теперь, по прошествии нескольких месяцев, он стискивает грубую металлическую рукоять за пазухой, хищно ослабившись от мысли о предстоящей большой охоте. О да, он затравит их собаками, будет находиться рядом, не давая расслабиться и уйти от смертельного удара. А та девка станет хорошим трофеем.

Петер живет в собственной квартире на втором этаже одного из домов Ист-Энда, появляясь в доках только для набора новых грузчиков каждое утро. Половина из них предсказуемо не получит своих денег, а если будет артачиться — сломанная конечность упряму обеспечена. Два раза в неделю (вторник и пятница) в одном из заброшенных складов проводятся подпольные боксерские бои, организатором и непобедимым чемпионом которых является сам господин Манн. Вызовы бросаются в произвольном порядке. Попасть туда достаточно просто, если узнать от местных завсегдатаев, где устраиваются поединки — незаконным это не считается. У Петера нет друзей, но это с лихвой компенсируется ватагой верзил, которым он хорошо платит за верность, и те работают его распорядителями и посыльными, так что сам бригадир почти не появляется на людях.

Если сыщики планируют нанести удар зверю в его логове, им придется проявить чудеса изобретательности, ведь работники доков знают: сдать Манна — вей себе петлю. Хорошо знает о нем и старый знакомый сыщиков — Жако-Гоблин, но он достаточно хитер, чтобы не попадаться ему на глаза, и не станет вести бесед на эту тему, пока рядом есть лишние уши и глаза. Плату за информацию он потребует соответствующую. Если игроки воспользуются этой возможностью, то их собеседник заявит, что должен скрыться на какое-то время (отсутствовать он будет до тех пор, пока Петер Манн не будет нейтрализован).

Охота началась, господа

В этом разделе будет приведена последовательность действий Петера Манна. В среднем его «кампания» займет около двух недель, пока не достигнет своего апогея — вошедший в раж злодей отложит в сторону методы психологического давления и приступит к физическому устранению ненавистных ему сыщиков. Отправной точкой можно считать ночь самоубийства Персиваля Стентона.

Третий день. Петер подошлет своих подручных для наблюдения за сыщиками. Крайне неприятные господа тут и там начнут следовать за героями, сохраняя почтительное расстояние. Манн особенно настоял на том, чтобы наблюдаемые могли видеть своих преследователей, что должно заставить их нервничать. Пока никакой опасности они представлять не будут.

Пятый-восьмой день. Бригадир лично выследит одинокого сыщика, отдавая предпочтение леди Редклиф. Здоровяк нападет сзади и, зажав рот жертве своей лапищей, утащит в под-

1897	ATTENTION!	No.16
В логове зверя		
Если сыщикам удастся узнать адрес Петера Манна и они осмелятся навестить его, им придется отправиться в один из относительно спокойных районов Ист-Энда. Его квартира занимает весь второй этаж крупного двухэтажного здания, построенного достаточно давно, так что некогда красный кирпич потрескался и изрядно зарос мхом. Попасть в жилище бригадира можно по отдельной лестнице, пристроенной с торцевой части здания, выходящей в тихий переулок, заставленный старыми деревянными поддонами. Изнутри дверь запирается на крепкий засов, и выбить или вскрыть ее, когда хозяин дома, не представляется возможным. Замок в двери крепкий, как и сама дверь, но совершенно бесхитростный. Окна в квартире площадью сорок семь квадратных ярдов, выходят только на одну сторону — большую улицу. Первый этаж постройки занимает бакалейная лавка, отопление осуществляется за счет общей печи, огонь в которой поддерживает истопник. Внутри квартира не разделена перегородками, представляя из себя одно пространство. Обстановка жилища на удивление богата. Большая часть мебели — антиквариат, как и коллекции оружия на стенах. У хозяина квартиры на редкость хороший вкус вкупе с чутким сном. В ящиках шкафов можно найти два револьвера, охотничью винтовку и целый арсенал ножей, тесаков и сабель весьма высокого качества. В шкафчике за картиной с батальной сценой спрятаны семьдесят пять фунтов. Медный нож, купленный на аукционе, бригадир носит с собой. Ничего крамольного или подозрительного в квартире Петера Манна отыскать не удастся.		

воротню (об отсутствии свидетелей позаботятся его гомункулы). Он попросит передать привет остальным «желторотым птенцам» и пообещает скорую встречу. На прощание он полоснет своего заложника тем самым медным кинжалом по лицу, оставив неопасную, но весьма уродливую рану (в зависимости от собеседника это может вызывать отвращение или напротив, уважение). После этого Манн отпустит свою жертву восвояси.

Стоит заметить, что для нападения он постарается выбрать вечернее время перед самым закатом, когда на узкие улочки опустится загадочный и жутковатый полумрак. Вываться и убежать от него вполне реально, но это потребует хорошей физической подготовки. Самым удобным моментом для побега будет тот миг, когда бригадир полезет за ножом. Если ему так и не удастся выловить одинокого сыщика (они начнут перемещаться строем), это нападение попросту не состоится.

Ночь с девятого дня на десятый. Петер Манн подойдет толпу низкопробных бандитов, чтобы те «пошумели» возле здания клуба. Для отвлечения внимания полицейских несколько прощелыг учинят потасовку на определенном удалении от нужного дома. Пока у разбойников есть минут десять-пятнадцать, они во всей красе продемонстрируют свое деструктивное мастерство. Бандиты начнут бить окна камнями, молотить в двери дубинками и подзадоривать друг друга криками и свистом. Руководить этим праздником жизни будет парочка «распорядителей» Манна, неприкаянно стоящих в отдалении и наблюдающих за подходами к дому. Они предупредят раззадоренных докеров громким свистом в случае приближения бобби, отчего молодчики бросятся врассыпную.

Если Манну не удастся «отправить послание» через одного из сыщиков в предыдущий заход, то он лично будет руководить ночным нападением. Герои смогут обнаружить его в том же переулке, где он стоял в ночь их первой встречи.

Начиная с четырнадцатого дня Петер Манн откроет настоящую охоту на своих жертв, отдавая предпочтения тихим убийствам в темное время суток. Мало-помалу он начнет терять осторожность и станет нападать более решительно, но почти никогда не будет пользоваться огнестрельным оружием.

Альтернативный вариант. Существует вероятность, что игроки выйдут на след Петера Манна еще до того, как Персиваль Стентон лишит себя жизни. В таком случае портовый бригадир приступит к активным действиям, как только столкнется с сыщиками.

Вызов принят

Особое внимание следует уделить одному весьма примечательному моменту. Если бригадир бросит прямой или косвенный вызов (лично Манну или его громилам), все действия насильственного характера немедленно прекратятся, а сыщиков пригласят на следующий бой как почетных гостей и участников.

Ринг располагается в одном из заброшенных складов в Восточных доках и старательно игнорируется полицией. Бой будет проходить на песчаном ринге в окружении деревянных скамей, на которых рассядется вся местная рвань. Любопытно, но среди бедноты и рабочих будут также мелькать и вполне ухоженные лица лондонских мещан. Драться Манн будет свирепо, в надежде забить насмерть потерявшего сознание соперника. Он не успокоится, пока не разорвет на куски всех нерадивых сыщиков, поэтому потребует выкидывать их на ринг по одному, если бросивший вызов падет в неравной схватке.

Можно предположить, что произошло невероятное, и Петер Манн, бессменный чемпион подпольных боев, грянулся о песок арены, лишившись сознания, титула и своей медной побрякушки, которая выпадет из голенища высокого ботинка. Толпа учинит небывалую пирушку по случаю триумфа нового кумира, а бесчувственного Манна отташат домой его подручные. Задерживать победителя никто не посмеет, и им лучше будет удалиться подобра-поздорову от этой шумной оравы.

Петер Манн пробудет без сознания около двенадцати часов, и если нож пробудет на расстоянии не менее полумили (между зданием клуба и доками существенно больше) не менее, чем шесть часов, то после пробуждения бригадир ничего не будет помнить. Все время от самоубийства Стентона до начала боя покажется сном. Сам бой будет помниться лучше, но причины его так и останутся тайной. В таком случае на следующий день джентльменам стоит ждать визита неприятного господина с густой бородой, который постучится в их дверь. Он поинтересуется, здесь ли проживает чемпион и его товарищи и, убедившись в правильности адреса, вручит положенный приз — сотню фунтов. На прощание посыльный передаст слова Петера, что его «никогда еще так не отделявали, чтобы он забыл месяц своей жизни, а если есть желание еще подражаться — всегда милости просим».

Отдельным дополнением к этой победе станет то, что все низы лондонского общества за два дня узнают о новом чемпионе, и он сможет рассчитывать на почтительное отношение к себе и своим друзьям даже в неимоверно опасном Ламбете.

Как продвигается расследование, джентльмены?

Если игроки удосужатся поведать о случившемся доктору Торнберри, реакция ученого будет весьма неоднозначной. Вест о самоубийстве Стентона он воспримет довольно спокойно — дело весьма очевидное, человек проигрался в пух и прах и решил свести счеты с жизнью, а что до монеты, то просто любопытное совпадение. Чуждачества гробовщика тоже не будут восприняты всерьез, ведь многие знают этого странного типа. Он что-то вроде местной достопримечательности. И у него артефакт? Странно. Это уже начинает надоедать. Не хотят ли джентльмены сказать, что это все проделки воображаемых сил? Глупо-

сти. Петер Манн? Торнберри о нем не слыхивал, но его поведение вкупе с владением одним из артефактов уже не позволит так легко свести все к совпадению, и он попросит проверить, не принадлежат ли эти люди к какой-нибудь секте.

В любом случае, доктор очень ценит усилия сыщиков и попросит быть осторожнее, потому что с сектантами (предположительно) стоит вести себя очень осмотрительно, они могут быть опасны. В целом, героям больше не о чем поведать своему нанимателю. Ах, чуть не забыл, про тот медальон, что джентльмены хотели посмотреть. Он куда-то

пропал, но я уверен, что безделица просто затерялась где-то в музее, и ее вскоре отыщут, так что для паники нет оснований.

Профессор Кибблстон проявит меньше скепсиса и выслушает все, что ему расскажут сыщики. Озадаченно потерев лоб (после всех трех изложенных инцидентов), он только разведет руками, не зная, с какой стороны подходить к этой загадке. Также историк предложит героям задаток в размере пятнадцати фунтов, так как считает, что он может им пригодиться. К тому же они полностью заслужили часть суммы, рискуя своими жизнями.

Блок 3: Изощренное коварство

Вы улыбаетесь? Друг мой, это вполне можно понять, ведь то, что я рассказываю – вовсе не типичная сводка событий в утренней «Таймс». У Вас очень звонкий смех, молодой человек, мы определенно привлекли внимание обедающих здесь джентльменов. Как говаривал мой батюшка: «Виски, который не веселит — это чай». Пожалуй, что немного хорошего настроения нам не повредит, и мы выпьем еще по стаканчику, пока я продолжу свой рассказ.

Черета совершенно необъяснимых событий перевернула привычный для героев порядок вещей. Отчаянный самоубийца, безумный кладбищенский смотритель и жестокий выродок из Ист-Энда. Их связывают только предметы, приобретенные на аукционе. Либо это чей-то коварный план, призванный убедить сыщиков во вмешательстве потусторонних сил, либо стоит ждать новой беды, ведь еще неизвестно, как проявят себя другие владельцы медных безделушек.

Пока все тихо

Спустя два-три дня после визита к доктору Торнберри с отчетом о ходе расследования, или спустя две недели после инцидента с Персивалем Стентоном утром в дверь клуба постучится мальчик-посыльный и передаст открывшему дверь, что сыщиков просят как можно быстрее прибыть в Британский музей. На вопрос, кто передал это послание, паренек неопределенно пожмет плечами и опишет «хорошо одетого старика, который встретил его в Блумсберри». Более точных сведений получить не выйдет, потому что непоседа так и подпрыгивает на месте от нетерпения и сбежит при первом же удобном случае.

Если игроки решат проведать своего основного нанимателя в музее, то доктор Торнберри встретит их весьма радушно и сразу перейдет к делу. Пропал медальон, который, как считал ученый, находится на руках у исследователей. Буквально вчера стало ясно, что никто из изыскателей не знает, куда запропастился этот экспонат. Нет-нет, ничего непоправимого не случилось, ведь сыщики разыскали несколько предметов из этой коллекции, и господин Торнберри готов щедро заплатить за

каждую из них. Если герои откажут в этой просьбе, то господин ученый искренне удивится, ведь экспонаты почти ничего не стоят, предложит по двадцать фунтов за каждую и пообещает, что на этот раз лично проследит за сохранностью, подозревая обоснованное недоверие со стороны сыщиков. Тревор абсолютно искренен и желает только благополучия Британскому музею и всей науке в целом, в его словах нет ни тени лжи или лукавства. Вообще, доктор выглядит непривычно смущенным.

На вопрос героев о старике, что передавал послание мальчугану, Торнберри, удивленно вскинув бровь, ответит, что это его верный слуга, Энтони Джейкоб Суонн. Представиться господам сейчас он не сможет, так как выехал за пределы Лондона. Нет, что вы, этому джентльмену можно полностью доверять, ведь он верно служил еще отцу доктора и побывал с ним в самых рискованных экспедициях. Если игроки начнут интересоваться, насколько этот господин вовлечен в дела Торнберри, тот рассмеется и ответит, что без Энтони он словно без рук. От подозрений, высказанных сыщиками в адрес Суонна, Торнберри отмахнется, посоветовав не искать греха в праведнике. В целом, игроки смогут выяснить, что о пропаже медальона сообщил именно Суонн, посоветовав не медлить с возвращением остальных предметов, ведь они могут представлять высокую культурную и научную ценность. Врача для Джеймса Харпера также посоветовал господин Суонн и лично забирал отчеты о прогрессе в излечении молодого археолога.

Тобиас О`Бейли. Инженер, изобретатель, отшельник.

Господин О`Бейли. Застенчивый ирландец, худощавый, весьма невысокого роста, хоть и самых высоких манер. Несомненно, он талантливый инженер и способный изобретатель, но чрезмерная скромность сослужила ему дурную службу. Будучи не в состоянии перечить косным инженерам Лондонского метрополитена, он бесконечно страдал, не имея возможности проявить себя. Некоторое время назад его отчаяние переросло в реши-

тельность, и теперь молодой Тобиас знает, кто виновник его неудач.

Битва при Ватерлоо

Вечером того дня, когда герои получают от доктора Торнберри известие о пропаже медальона (или же в течении шестнадцати дней с момента самоубийства Персиваля Стентона) клуб навесит почтальон, который вручит героям или домохозяйке срочное письмо (Леди Редклифф. Срочно. – стр. 63), в котором сообщаются тревожные и в высшей степени странные известия. Работники шахты леди Редклифф, единственной женщины-сыщика во всем Лондоне, бастуют и наотрез отказываются добывать оловянную руду, так как в шахте «поселились призраки и чертова нечисть, а тоннели прокляты самим дьяволом». Госпожу просят как можно скорее прибыть в Тинхилл, небольшое поселение при руднике.

Так или иначе, рудник Тинхилл — семейное дело семьи Редклифф, и оставлять все на волю случая никак нельзя. Самый быстрый и верный способ попасть к месту назначения — отправить-ся на вокзал Ватерлоо, откуда уходит полуночный



поезд до небольшой станции, откуда можно доехать до родового поместья Редклиффов, выстроенного рядом с шахтерской деревушкой. Начнут ли сыщики немедленно паковать чемоданы, оглашая клуб криками о пропавшем белье, попутно рассылая гонцов за отсутствующими товарищами, или отложат поездку на другой день, им придется попасть на вокзал Ватерлоо.

Этот крупный железнодорожный узел, не раз становившийся объектом насмешек юмористического журнала «Панч», славится редким бардаком, несвойственным степенным лондонцам. Дело в том, что платформы отбытия и прибытия никак не разделены, и почти полностью отсутствуют какие либо системы оповещения о подошедших поездах, что добавляет немало неудобств путешествующим леди и джентльменам. Нужный сыщикам поезд отправляется в ноль часов семнадцать минут, билеты во второй класс стоят фунт и два шиллинга на человека в оба конца. Билет в первый класс (отдельные купе с питанием и возможностью невозбранно курить) стоит на десять шиллингов дороже. Героям придется столкнуться

со всеми прелестями вокзальной толчеи и занимательной игры «Отыщи нужный поезд». Дорога до места назначения займет семь с половиной часов.

Если сыщикам до этого момента не удалось разобраться с Петером Манном, он тайком последует за ними, одевшись максимально непримечательно, держась в тени и умело скрываясь в толпе. Пока бригадир докеров ничем не будет выдавать своего присутствия, но не является невидимкой, и бдительный сыщик сможет заметить слежку.

На небольшой полустанок игроки прибудут серым туманным утром, из живых людей рядом с ними будут только несколько пассажиров, зябко кутающихся в легкие одежды и чета станционных смотрителей, чей дом стоит рядом с платформой. При станции учреждено небольшое отделение почты, где имеется вечно сломанный телеграф и пара томящихся от безделья возничих, готовых за два шиллинга отвезти желающих в шахтерскую деревушку. Во вместительную повозку входит ровно шесть человек средней комплекции, а багаж, коли таковой имеется, можно погрузить на крышу. Полтора часа убаюкивающей качки на изрытой колеями дороге под однообразный холмистый пейзаж за окном — и сыщики прибудут к месту назначения.

Тинхилл.

Здесь хочется повеситься.

Тяжелый старомодный кэб, больше похожий на омнибус, доставит сыщиков аккурат к родовому поместью Редклиффов — большому двухэтажному зданию из серого камня, окруженному парком из мрачных старых дубов, из-за чего даже в самый погожий день на территории поместья царит гнетущий полумрак. Роща вместе с домом обнесены высокой каменной стеной, густо увитой плющом. От тяжелых металлических ворот, издающих душераздирающий скрежет при повороте в петлях, вниз по склону холма змеится гравийная дорожка, через полмили упирающаяся в границу поселения Тинхилл.

В самой шахтерской деревушке не более полусотни приземистых кособоких домиков из местного камня с маленькими, словно бойницы, окошками. Единственным людным и относи-

1897

ATTENTION!

No.17

Местечко Тинхилл

Тинхилл нельзя назвать самым радостным местом во всей Англии. Расположенный на границе Уэльса и графства Девоншир, это местечко всегда славилось богатыми залежами оловянной руды, и множество британских семей сколотило себе приличное состояние на разработке месторождений востребованной руды. Род Редклиффов по праву пользуется уважением среди работников своих шахт и в среде промышленных воротил, поставляя сырье самой высшей пробы.

тельно шумным местом здесь является паб, где с удовольствием проводят время уставшие после работы шахтеры. В городке есть небольшая лавка с самыми необходимыми товарами, за прочими же покупками аборигены отправляются в соседний Плимут, который расположен в графстве Девоншир. Подобные экспедиции снаряжаются основательно, ведь путь неблизок — сорок миль по холмам, продуваемым всеми ветрами.

Игроки смогут расположиться в просторном поместье, где проживают только дворецкий и несколько слуг, включая садовника во флигеле. Дворецкий, стареющий мистер Армсмайер, крепкий мужчина с густой, аккуратно подстриженной бородой и изрядными залысинами, расскажет, что на шахте с неделю-полторы тому назад стала твориться какая-то чертовщина. Рабочим мерещатся приведения, гоблины, их охватывают приступы необъяснимого ужаса. Двое шахтеров покалечились, но пока удалось избежать жертв. Увы, но работы на руднике, гордости молодой мисс, пришлось остановить во избежание трагических инцидентов.

Сыщики могут получить информацию из первых рук, заглянув на огонек в паб «Семерка», принадлежащий местному жителю в шестом поколении мистеру Джону Крисби, сорокалетнему бобылю и знатному выпивохе. В самом питейном заведении можно почти постоянно встретить шахтеров, проходящих курс душевной терапии с применениями традиционных напитков разной степени крепости. Они наперебой начнут пересказывать вопрошающим свои невероятные похождения по хищным тоннелям дьявольской шахты и невероятные истории спасения, причем за роль спасателя работники кайла и заступа будут готовы драться до последней капли пива. Пара поставленных перед работниками кружек заставит их на время уняться и отвечать на вопросы более конкретно. Началось все приблизительно с неделю-другую назад. Сперва шахтеры списывали странные видения на нечистоплотность владельца паба, который чем-то разбавляет выпивку, но тот отпирался изо всех сил, и его оставили в покое. С каждым днем видения становились все реалистичнее, а липкий тяжелый страх гнал прочь из тоннелей даже самых закаленных маркшейдеров, которым, как они выражались, и сам черт не



страшен. Пара трудяг немного повредились, улепетывая от какого-то гоблина, но в основном люди видели оживающие тени и слышали вой голодных демонов. Ничего более внятного сыщикам рассказать не смогут, но посоветуют обратиться к Шону Физлеру, распорядителю шахты. Он сейчас в на своем рабочем месте — в конторе у подножия Оловянного Холма, в недрах которого и ведется добыча руды.

Господин распорядитель уже четыре дня как не покидает небольшого каменного дома, построенного в миле от поселка шахтеров и служащего в качестве административного здания рудников. До входа в тоннель, прорубленный в почти отвесной стене замысловатого холма, больше напоминающего Лысую

Гору, буквально сотня ярдов. Физлер — кряжистый мужик сорока пяти лет с венчиком жестких седеющих волос на голове и окладистой короткой бородой — прямо-таки подпрыгнет, увидев мисс Редклифф. Он сбивчиво начнет объяснять, что на шахте творится какой-то апокалипсис и он ни за что бы не поверил работникам, если бы сам не почувствовал на своей шкуре, каково им пришлось на глубине. Немного успокоившись и приложившись к бутылке виски, Шон тяжело опустится на колченогий стул, стоящий подле заваленного схемами дубового стола и станет доступен для относительно спокойного диалога.

Что здесь случилось? К сожалению, ничего нового штейгер добавить не сможет — сыщики и так слышали от работников все, что можно было сказать. Это сущее безумие. Шону пришлось закрыть шахту, чтобы никто больше не пострадал. Все штатные шахтеры целы, но пропали два временных рабочих. Их никто не видел уже несколько дней.

Вы делали что-нибудь необычное? Нет, на шахте не проводилось никаких особенных работ, если не считать укрепления вертикального тоннеля, грозившего обвалом вот уже несколько лет.

Укрепление вертикального тоннеля было необходимо. Раньше канал, выходящий прямо на плоскую вершину холма, служил для подъема руды на поверхность, но со временем был вырыт новый проход у подножия, и в этом кратере отпала надобность. Старое здание, построенное прямо над выходом из ствола, закрывает его от

дождя, чтобы в тоннели не смывало глину и камни, но порода со стен уже начала осыпаться, угрожая завалить часть рудника. Мисс Редклифф прекрасно знала об этой проблеме и поручила укрепить расползающийся канал. Удача была благосклонна, и буквально месяц назад удалось нанять инженера из Лондона, который как раз занимался строительством тоннелей для метрополитена.

Новый инженер прибыл с месяц тому назад, у него были чудесные рекомендации, к тому же он упомянул о мисс Редклифф, которая нуждается в таких работниках. Физлер незамедлительно взял новичка на инженерскую должность, и тот сразу приступил к работе. Но спустя две недели начала твориться эта чертовщина, и шахта была полностью парализована. Как его зовут? Тобиас О'Бейли, приятный молодой человек и инженер прекрасный. Все необходимое ему доставляли в то здание на холме, где он трудился денно и ночно.

Мистер Физлер будет всеми силами препятствовать тому, чтобы молодые господа отправлялись в небезопасные теперь тоннели шахты Тинхилл, но ему не под силу будет удержать героев, отчаянно рвущихся на свидание с костлявой. Сам Шон категорически откажется отправляться в проклятые рудники. Если будет принято решение искать правды под сводами оловянного холма, то Физлер выдаст сыщикам каски, защитные очки, фонари, длинную бечевку и включит электрическое освещение основного коридора (небывалое новшество, наряду с другими причудами мисс

Редклифф). Как только игроки пройдут от входа с десятков ярдов (смотритель шахты будет стоять недалеко от ворот), опоры рухнут, позволяя потокам тяжелых кусков породы наглухо запечатать путь наружу. Герои останутся один на один с запутанной сетью тоннелей, где освещено только сотня футов главного канала.

Призраки шахты Тинхилл

Оказавшись по собственной глупости в ужасной западне, сыщики будут вынуждены приложить немало усилий, чтобы найти дорогу на поверхность. Все осложняется тем, что каждая минута пребывания в проклятой шахте будет подтачивать их рассудок, взывать к страху, рисуя маслянистыми тенями фантасмагорические образы. В восточном тоннеле находится спасение героев — старый вход, закрытый крепкой дверью. Чтобы отыскать его, придется немало поблуждать по руднику, доверяя своему вниманию — от двери потянет свежим воздухом. Всего у игроков будет три пути на выбор — западные тоннели, восточные и спуск вниз (последний вариант подобен смерти, так как в хитросплетениях подземных ходов едва разбираются даже самые бывалые рудокопы). Западная ветка, общей протяженностью около семисот ярдов (не считая небольших боковых ответвлений) выведет заблудившихся к вертикальному тоннелю, под небольшим уклоном уходящему вверх на двадцать ярдов. Здесь также

Мы сходим с ума

С первых минут пребывания под сводами шахты Оловянного Холма герои начнут ощущать нарастающее чувство тревоги, дурного предчувствия скорой беды и просто беспричинного страха. Первые пятнадцать-двадцать минут они не будут давать каких-либо эффектов, кроме беспокоящих, но если придется задержаться подольше, то простая нервозность и чувство дискомфорта уступят место настоящим кошмарам. Игроки должны будут совершать броски на моральную устойчивость каждые пять-десять минут сверх безопасного периода. Те, кто справился успешно, будут повторять бросок той же сложности через означенный интервал, пока не провалят его или не покинут шахту. Недобросовестные начнут страдать от последствий, описанных ниже. Фатальный провал означает моментальное получение следующей степени расстройства. Все штрафы суммируются.

1. Легкий бросок. «Здесь что-то не так». Персонаж начинает вести себя нервно и подозрительно, что не позволяет ему как следует сосредоточиться (небольшие штрафы на все действия)

2. Средний бросок. «Я не пойду дальше!» Несчастного начнет одолевает чувство полного отчаяния и безнадежности, мешающее трезво принимать решения. Потребуется помощь друзей для убеждения к дальнейшим действиям.

3. Сложный бросок. «Вы слышите? Голоса». Герой начинает слышать неясный шепот из теней, который силится разобрать. В зависимости от натуры пораженного, возможно неадекватное поведение, могущее стать даже опасным для невольных участников экспедиции.

4. Максимальная сложность. «Тени оживают!» Последняя стадия, когда окончательно помешавшегося компаньона еще можно попытаться успокоить. Тени для него начнут принимать образы чудовищ, привидений и других созданий, которые давно будоражат сознание человека. Почти полная потеря способности адекватно реагировать на раздражители. Провал четвертой стадии заставит персонаж вести себя подобно буйнопомешанному, и его действия полностью переходят под контроль мастера.

Отключение установки О'Бейли или выход за пределы шахты постепенно вернут пораженному рассудок и здоровое мышление. Хороший ужин и пара порций чего-нибудь крепкого крайне показаны в таких случаях. Особо стоит отметить, что в самом ангаре, где размещено устройство, уже безопасно.

Господа, мистер Филлипс

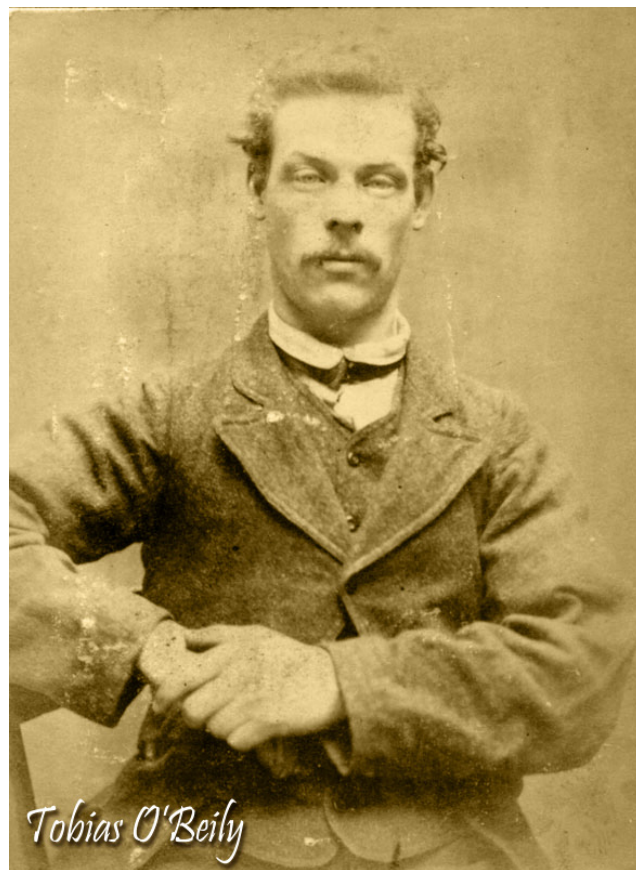
Высокий и худой англичанин в мешковатом черном костюме производит впечатление скорее угнетающее, нежели вызывающее трепет или невольный испуг, который должно было бы сообщить наблюдателю сочетание светло-серых глаз и широкого, даже немного уродливого округлого подбородка. На деле мистер Майкрофт Говард Филлипс оказывается человеком весьма вежливым, но крайне настойчивым и весьма дотошным. Он готов часами слушать и подробно стенографировать рассказы, которые покажутся ему достаточно жуткими и при этом правдоподобными.

Малыш Тоби

Худой невысокий инженер около тридцати лет — много ли еще можно сказать о застенчивом рыжеволосом Тобиасе, который почти все свое время посвящал любимому делу, абсолютно отринув все мирское. Ирландец трудился над перспективным проектом, принесшим ему репутацию первоклассного специалиста, а именно — над первым в мире электрифицированным метрополитеном. Будучи успешно завершенным, объект потерял всякую привлекательность для Тобиаса, но однажды утром он наткнулся на объявление в газете, сулящее хорошие подъемные искусному инженеру, готовому переехать в местечко Тинхилл для сооружения там большого подъемника для нужд горнодобытчиков. Не мешкая, молодой человек собрал нехитрый скарб и отправился в Уэльс, где, к своему удивлению, почувствовал сильнейшую ненависть и презрение к хозяевам рудников. Ресурсы, которые были предоставлены ему для возведения конструкции, он использовал для сборки совершенно фантастического по своим размерам резонатора низких частот, который, согласно расчетам, должен был бы сводить с ума всех, кто находился в тоннелях рудника. Словно одержимый, инженер исполнял свой план, надеясь на то, что хозяйка этих мест прибудет, встревоженная недобрыми вестями. О да, он уже придумал, как разместить взрывчатку, чтобы рудник Оловянного Холма навечно стал ее могилой.

имеется старая железная лестница, с помощью которой можно попасть наверх. Воспрепятствовать спасению попытается спятивший работник, с воем выскочивший из неосвещенного тоннеля с обломком кайла в руках. Его товарищ в беспамятстве лежит там же. Убивать горемыку или постараться обездвигнуть, лишив сознания — выбор самих сыщиков.

Восточный тоннель имеет существенно больше ветвлений и заметно старше своего западного собрата, но он значительно короче и давно не



использовался, оттого украшен старой паутиной и ржавыми кольцами для факелов. В конце этого извилистого коридора притаилась приземистая, всего в четыре фута, дверь из массивных досок, запертая на старый висячий замок. Если мисс Редклифф пошла с группой, то все решится достаточно просто — ее ключ-талисман как раз от этого замка. Время пощадило его нехитрый механизм, чего нельзя сказать о самой двери — петли изрядно заржавели, и джентльмены получают возможность продемонстрировать даме свою небывалую удачу. Если же леди решила не рисковать и остаться на поверхности, силу придется продемонстрировать навесному замку, отыскав брошенный шахтерский инструмент.

Центральный тоннель заканчивается спуском в многоуровневые искусственные пещеры, которые грозят гибелью тому, у кого хватит глупости соваться туда в одиночку. Если вы не желаете такой участи своим игрокам, то просто заберите этот вход толстой решеткой с крепким замком.

Покинув шахту через старый вход в восточном тоннеле, игроки выйдут на поверхность в полумиле от конторы штейгера, и им придется немного прогуляться, чтобы пронаблюдать, как толпа рабочих бурно обсуждает, как именно разгрести внушительный завал и спасти господ из шахты. Сам мистер Физлер тщетно пытается переорать полсотни рудокопов. Увидев спасшихся сыщиков, гомонящая толпа обступит их со всех сторон и обрушит целый вал вопросов. Оказывается, что в Тинхилл этим утром прибыл также журналист из «Дейли». Майкрофт Филлипс ищет таинственные и зловещие истории для своих сюжетов, а здесь как раз подходящий случай. Именно он собрал шахтеров в «Семерке» для интервью, когда туда на всех парусах влетел Физлер с вестями об оба-



ле. В Лондон репортер поедет вместе с сыщиками, и у них будет достаточно времени для беседы.

Если сыщики выберут путь вверх через вертикальный тоннель, укрепленный пятью вертикальными фермами, то они окажутся в большом старом здании, похожем скорее на амбар с оконцами под самой крышей. К выходящим металлическим опорам сверху прилажены странные, едва слышно гудящие цилиндры размером с бочонок. Из-за них фермы также издают едва различимый гул, словно самая толстая труба в большом органе их тех, которые могут себе позволить только старейшие кафедральные соборы. Как только сыщики оглядятся, скрипнет входная дверь и в помещение буквально влетит щуплый человечек со взъерошенными рыжими кудрями и, не заметив гостей (видимо, еще не сориентировавшись в темноте здания) задвинет металлическую щеколду. Только после всех манипуляций (или раньше, если герои окликнут коротыша) мужчина поймет, что он здесь не один. Судя по описаниям, это и есть новый инженер из Лондона, а его округлившиеся глаза и трясущаяся рука, которой он полезет под подол своей куртки, говорят о его причастности к некоторым событиям. Боец он аховый и страшно нервничает, но палить из выхваченного револьвера будет без раздумий. Сыщикам придется несладко, и они должны быть решительны, защищая свою жизнь. Если каким-то чудом Тобиас останется жив и выйдет из своего одержимого состояния (как произошло с Петером Манном), то он тоже забудет последний месяц своей жизни и не вспомнит, зачем он вообще сюда приехал. Для этого потребуется отобрать у него медный резец с уже знакомыми героям узорами, который ирландец носит в кожаном чехле, висящем на шее, и отдалить его на полмили не менее, чем на шесть часов. Странная машина выключается рубильником на стене, и в рудниках вновь воцаряется покой, а отважные сыщики могут смело возвращаться домой.

Журналист Майкрофт Филлипс в красках опишет события в шахте Тинхилл, и уже на следующий день после возвращения в столицу герои прочтут о себе на передовице «Дейли». Эта история укрепит их добрую славу на два очка (на три, если выживут двое работников и инженер).

Возможные альтернативы. Выбравшись через восточный тоннель, сыщики наверняка захотят нанести визит инженеру, что проживает на вершине холма и задать ему пару вопросов и хо-

рошую трепку. Дверь в амбароподобное здание будет закрыта изнутри на щеколду, и ее придется выбивать, благо старые доски утратили былую прочность. Представшее глазам героев устройство будет выключено, а из тоннеля, уходящего вниз, донесутся душераздирающий вопль и три выстрела. На поверку окажется, что сбежавший в шахты инженер (предусмотрительно отключивший свою загадочную машину) наткнулся на полоумного работника и получил от него смертельный удар кайлом в грудь. Тобиас успел вытащить револьвер и прихватил своего убийцу с собой. Оба будут уже мертвы, когда их удастся обнаружить.

Если сыщики еще не разделились с Петером Манном, и он последовал за ними, то докер проберется к господину О'Бейли и, свернув тому шею, сбросит его в шахту, после чего окончательно потерявший рассудок Манн затаится в ожидании, когда сыщики захотят проведать злополучного изобретателя. Драться он будет, используя тяжелый мачете и револьвер инженера, попеременно орудия ими с большим мастерством. Одолеть такого опасного противника очень непросто, ведь Петер совершенно потеряет человечность (всю, что оставалась) и малейшие намеки на страх и здравый смысл. Примечательно, что головорез не заберет предмет Тобиаса, и за ним придется спуститься в шахту. Агрессивный работник внизу будет сидеть подле своего бесчувственного товарища и мычать что-то невнятное (он больше не опасен). По всей видимости, в апатию его поверг вид изуродованного тела мистера О'Бейли.

Мария Вивальди и Айзек Голдштейн. Они нашли друг друга, ничтожества.

Пожалуй ничто так не раздражает меня в людях, как мелочность и поверхностность, приправленные преувеличенным мнением о собственной персоне. Хуже может быть только в том случае, если два таких недоразумения объединят свои усилия. Именно такие актеры сейчас готовятся к выходу на сцену.

Где миссис Уайтспринг?

Вернувшись из поездки в Тинхилл, сыщики могут не сразу заметить пропажу их домохозяйки, особенно если придут в субботу ночью, а миссис Уайтспринг, как известно, по воскресеньям гостит у своей сестры в Гринвиче и возвращается только в понедельник утром. Но арендодатель сыщиков так и не объявится, а спустя три дня после возвращения с валлийских рудников (которые игроки могут использовать для визита к господину Торнберри) утром в здание клуба будет доставлено письмо (Письмо от Голдштейна – стр. 64), в котором доктор Айзек Голдштейн с прискорбием сообщает, что миссис Уайтспринг серьезно больна и находится на лечении в его загородной резиденции, являющейся также частной клиникой. Джентльменам предлагается навестить свою домохозяйку в шесть часов вечера,

когда будут закончены все процедуры.

Клиника доктора Голдштейна расположена в семи милях к северу от Лондона среди живописных холмов, поросших раскидистыми ивами, которыми страшно гордятся местные жители, чьи роскошные особняки весьма вольно построены на вершинах и у подножий младших родственников шотландских гор. Дом-клиника выглядит вполне респектабельным двухэтажным помещением, содержащимся в образцовом порядке, а площадь прилегающей ивовой рощицы весьма невелика — около двухсот квадратных ярдов. Само здание выполнено в неоготическом стиле, как и Вестминстерский Дворец, и вполне может обеспечивать полный комфорт пяти пациентам, палаты которых расположены на первом этаже. Второй ярус отведен под жилище самого хозяина и, по совместительству, главного врача, чувствующего себя комфортно только при наличии девяти различных комнат, среди которых бильярдная, библиотека, рабочий кабинет, спальная и музыкальная комнаты.

Отпустив кэб, игроки окажутся перед ажурными металлическими воротами, подозрительно гостеприимно приоткрытыми. Тихий летний вечер и тревожное безмолвие вселит смутный страх в сердца сыщиков, еще находящихся под впечатлением от недавних событий. Ни садовника, ни слуг дожидаться не получится, так что придется пренебречь этикетом и лично двинуться к главной двери, которая также окажется чуть приоткрытой, что окончательно уверит героев в неестественности происходящего. Дом подозрительно пуст, а его богатая и даже немного вычурная обстановка оказывает гнетущее действие на гостей. Первый этаж представляет из себя просторный холл, снабженный всем необходимым для спокойного отдыха — камин, удобные кресла, шахматная доска и внушительный книжный шкаф с приличным собранием литературы. Но из звуков слышится только мерное тиканье больших напольных часов с маятником и шелест ивовых листьев из открытого окна. Палаты пациентов находятся по левую руку от вошедших, это пять одинаковых тяжелых дверей с медными ручками, расположенных по коридору в шахматном порядке. Проход справа ведет на кухню и в помещение для слуг. Коридоры пусты, но нигде не видно ни налета пыли, ни признаков запустения, а большая часть окон приоткрыта. Кухня недавно использовалась, судя по едва уловимому запаху запеченной говядины, так хорошо знакомому каждому англичанину. Все палаты, представляющие собой достойные апартаменты с собственной ванной, закрыты, кроме самой дальней в конце коридора, где сыщики обнаружат мирно дремлющую в кресле миссис Уайтспринг. Возле женщины на столике стоит чашка с недопитым чаем и, если кому-то случится его продегустировать, безрассудного ротозея начнет сильно клонить в сон. Разбудить свою домохозяйку героям пока не получится, хоть пали из пушки, видимо, доза снотворного была изрядной.

Второй этаж хранит такое же гробовое молча-

Вот и познакомились

К сожалению, сыщикам так и не удастся узнать лично, что представлял из себя доктор Айзек Голдштейн, холеный джентльмен чуть за пятьдесят, одетый в обязательный дорогой костюм, всегда с безупречно подстриженной бородой и усами. Плотное телосложение выдавало в нем гедониста и жизнелюба, а может, и скрывало склонность компенсировать излишнюю нервозность очередной порцией сочного жаркого и сливочного пудинга.

ние, что и его более приземленный собрат, но оставлен он явно для одного человека с весьма впечатляющими потребностями. Массивные резные двери в середине коридора распахнуты настежь, остальные же плотно закрыты, но не заперты. Игроки могут осмотреть их в произвольном порядке (если им захочется ценных предметов, то придется выносить книги и мебель). Комната с открытыми дверями окажется кабинетом, где за рабочим столом лицом вниз лежит пожилой джентльмен.

Человек, лежащий на столе, несомненно, мертв. Сильный пороховой ожог на затылке с небольшим отверстием в центре говорит сам за себя. Теперь сыщики могут приступить к осмотру места убийства и после вызвать полицию, как и подобает честным героям детективных романов.

Вы что-нибудь нашли?

За закрытыми дверями второго этажа частной клиники доктора Голдштейна могут найтись улики, благодаря которым станет ясно, кто оборвал его жизнь. И неплохо бы узнать, зачем и кто приглашал сыщиков в это богатое поместье и встретил их столь негостеприимно.

Первый этаж

О находках первого этажа сказано выше — самой ценной из них стала миссис Уайтспринг, крепко спящая в кресле (проснется только к утру, не иначе). В остальном ничего особо примечательного не нашлось, а прочие четыре палаты надежно заперты. Возможно, что ключи хранятся у хозяина дома. Кухня и помещения прислуги доступны к осмотру, как и описано выше.

Второй этаж

На втором ярусе располагаются девять различных комнат, даже беглый осмотр которых может занять час-другой. Лестница выведет сыщиков примерно в центр коридора, где по левую руку находятся четыре комнаты, а по правую — пять. Описание будет дано слева направо, от самой дальней части коридора, где возле большого окна размещена уютная открытая комната для отдыха

с тремя креслами и приземистым журнальным столиком. Отдельно стоит отметить, что особо мелкие детали или специфические нюансы могут потребовать проявления незаурядной наблюдательности и способностей к анализу.

Музыкальная комната, как и следует из названия, встречает героев патефоном, фортепиано и шестью кожаными креслами. Интерьер дополнен темно-бордовыми гардинами, отдаленно напоминающими театральные кулисы, и большим открытым шкафом, хранящим несколько музыкальных инструментов — флейту, лютню, скрипку и банджо. Предметы скорее служат элементом декора, но и функционально не пострадали. Обыск этой комнаты не даст особых результатов, если не считать едва заметного следа помады на мундштуке флейты.

Бильярдная комната находится напротив музыкальной. Внутри отчетливо пахнет табаком и спиртным. На столе, воцарившемся в самом центре, осталась незаконченная партия, причем кий на столе лежит только один, а на правой от входа стене, отделанной темным деревом, растеклось большое, похожее на медузу, пятно. На отделке видна вмятина и свежие царапины, а пол в

этом месте усеян россыпью битого хрусталя. Тяжелая хрустальная пробка лежит в ближайшем углу. От пятна исходит сильный запах коньяка. В целом, аскетичная обстановка бильярдной почти исключает возможность спрятать там что-либо.

Курительная комната обставлена таким образом, чтобы отдыхающие джентльмены могли степенно выкурить сигару или трубку, расслабившись в роскошном кресле, коих здесь шесть штук. В массивной каменной пепельнице, стоящей на столике в центре комнаты, лежит смятый окурок сигареты со следами пребывания в мундштуке. Что характерно, в комнате не пахнет табачным дымом.

Рабочий кабинет стал роковым местом для своего хозяина. Доктор Айзек Голдштейн (а это, без сомнения, именно он) явно сидел в своем кресле, когда прозвучал, словно смертный приговор, грохот выстрела. Стоит заострить внимание на месте убийства. Выстрел был произведен в затылок, входное отверстие пули невелико, как и звездочка порохового ожога. Доктор Голдштейн предпочитал вольтеровские кресла с очень высокой спинкой, напоминающие скорее трон, так что зайти сзади просто не получится — расстояние до стены едва несколько дюймов. Левая рука покойного отведена назад и лежит на подлокотнике, тогда как правая покоится на столешнице с чуть согнутыми пальцами. Запах пороха в кабинете сможет учуять только человек с отменным обонянием.

Библиотека расположена почти возле самой лестницы и вмещает с полдюжину высоких, почти до потолка, деревянных стеллажей, на полках которых расставлены несколько сотен книг в дорогих переплетах. Основные темы сочинений — медицина, философия, поэзия и история. Если проявить упорство и потратить некоторое время на поиски, задействовав передвижную лестницу, то на верхней полке можно отыскать несколько трактатов по любовным утехам, умело маскирующихся под чинные «Анатомию» и «Особенности физиологии» в четырех томах. Более ничего любопытного в библиотеке нет.

Спальная комната и будуар соединены общей дверью, но выход в коридор каждое помещение имеет свой. В спальне нет ничего, что могло бы привлечь внимание сыщиков, но будуар (отдельная женская комната с ванной и гардеробом) представляет куда больший интерес для изучения. Часть банок на туалетном столике опрокинута, на полу в ванной можно обнаружить рвотные массы, источающие резкий и крайне неприятный запах. Гардероб полон самых разных женских нарядов — от самых фривольных и безвкусных, до пуританских черных одежд из тонко выделанной шерсти. На кровати лежит легкое летнее платье, сильно пахнущее дымом. Подол юбки забрызган содержимым чьего-то желудка.

В **каминном зале**, что следует за спальней, крайне тяжело дышать, воздух буквально пропитан дымом, словно кто-то пытался разжечь огонь, не открыв дымоход. Открытое окно быстро решит проблему с чистым воздухом,

1897

ATTENTION!

No.21

Обыск кабинета Голдштейна

Осмотр кабинета состоятельного хирурга может занять у сыщиков час-полтора, если они желают получить максимум информации. Далее следует список объектов, заслуживающих внимания.

Труп доктора Голдштейна. Помимо позы, в которой доктор и испустил дух, более прозаичный карман пиджака также представляет определенный интерес. Конкретно в правом нахождении небольшой стальной ключ с вычурной бородкой. На мизинце правой руки убитого красуется жутковатого вида медный перстень с грубым полудрагоценным камнем. Несомненно, это один из предметов, привезенных молодым Харпером из экспедиции. Ничего более при себе у господина Голдштейна не окажется.

Рабочий стол практически чист, за исключением нескольких чистых листов и письменного прибора. Хозяин явно был педантом. Один из двух ящиков не заперт и содержит несколько пухлых папок с историями болезней, счетами и деловой корреспонденцией, совершенно бесполезной для стороннего наблюдателя. Второй же отпирается ключом, найденным в кармане пиджака покойного хирурга, и его содержимое куда как любопытнее. Помимо солидной пачки банкнот (около сорока фунтов), заряженного револьвера и дорогих золотых запонок, сыщики обнаружат увесистую чековую книжку. Примечательно то, что первые десять чеков подписаны на получателя, т.е. воспользоваться ими может кто угодно.

Остальная часть кабинета не представляет какого-либо интереса для обыска.

в противном случае сыщиков ждут забываемые часы сильной головной боли. В камине, заслонка дымохода которого и впрямь закрыта (по случаю теплого лета, не иначе), на аккуратной пирамиде из поленьев лежит тетрадь в дорогом кожаном переплете, а возле защитного экрана рассыпан коробок длинных спичек. Тетрадь, сильно пропахшая дымом и немного вымазанная в саже, окажется личным дневником Айзека Голдштейна, и сыщики могут свободно ознакомиться с его содержанием не подвергая свою репутацию опасности, ведь хозяин записей уже не сможет возмутиться в ответ.

Последняя из комнат — **жилище прислуги**, рассчитанное на двух женщин. Скромные кровати, небольшая ванная и простая мебель. Ничего из той роскоши, которой дом буквально давил на сыщиков, обычным слугам не перепало. Из находок героям достанутся полдюжины накрахмаленных передников и чепцев. Кто знает — может они им приглянутся?

На этом обыск в доме можно считать завершенным, принес он пользу или нет. Что делать дальше — этот выбор предстоит сделать самим сыщикам. Отправиться обратно можно только попросив кого-то из соседних поместий одолжить кэб, так как на станции всего один, и он только что отбыл с пассажирами. Благо, здесь живут настоящие джентльмены, которые не оставят в беде нуждающихся. Также кэб можно пригнать из города или ждать несколько часов, пока кто-нибудь не приедет в этот загородный поселок (кэбы проявляются примерно раз в два-три часа). Сообщить в полицию об убийстве господина Голдштейна получится, скорее всего, только к ночи, поэтому следователи прибудут только к утру. Увы, блюстители порядка в то время не отличались эффективностью и пунктуальностью.

Около двух часов ночи в поместье прибудет кэб, из которого, воровато озираясь и заметно пошатываясь, выберется явно нетрезвая леди в кричащем алом платье. Попросив кэбмена подождать ее, она, путаясь в собственных юбках, двинется ко входу в поместье. Это Мария Вивальди, спутница доктора. Нетвердой походкой барышня поднимется на второй этаж (у леди есть свои ключи от дома, но двери, как было понятно, не заперты) и, увидев труп своего покровителя, ударится в настоящую истерику, перебудив почтенных жителей соседних поместий. После представления госпожа Вивальди, прихватив с собой кое-какие ценные вещи (в первую очередь чековую книжку доктора и шкатулку с драгоценностями из своего будуара), немедленно отправится в полицию, чтобы заявить об убийстве ее «жениха». Если пропадет что-то



Здравствуй, мой дневник

Найденный в каминном зале дневник доктора Голдштейна явно намеревались сжечь. Что помешало этим планам — доподлинно неизвестно, и личный журнал хирурга, возможно, прольет свет на последние события, которые привели к гибели пожилого джентльмена.

Первое, на что обратят внимание сыщики — в дневнике совершенно нет датировки записей, словно владельцу дорогого блокнота важно было выплеснуть на листы плотной бумаги все, что его тревожило. В общей сложности, короткие заметки представляют из себя бесконечные жалобы на своих пациентов, обращающихся с Голдштейном недостаточно учтиво и мягко. Складывается впечатление, что со страниц с читающим говорит обиженный и запуганный до крайности, а оттого весьма озлобленный ребенок. В попытке «наказать» виновных в уязвлении своего самолюбия ворчливый и занудный хирург по косточкам разбирает недостатки своих обидчиков, уличая их в узколюбости, ханжестве и отсутствии благородства.

Последний десяток записей посвящен Марии Вивальди, вошедшей в жизнь Голдштейна, «словно свежий весенний ветер», как повествует самое первое замечание. Судя по дальнейшим настроениям, романтические иллюзии быстро сошли на нет, и доктор вновь принялся жаловаться, что его фаворитка слишком много пьет, «совершенно поскотски, прямо из графина» и явно имеет поклонников на стороне.

Последнее замечание станет для героев неприятной новостью — молодая мисс в слезах открылась перед доктором, что «некие молодые сыщики воспользовались ее слабостью к вину и насильно склонили ее к позорному действию, издеваясь и отпуская грязные шуточки». Не ставший вдаваться в подробности, Айзек Голдштейн решает «жестoko наказать преступников и придумал, как заманить их в свою клинику для сведения счетов». В качестве закладки для дневника доктор использовал квитанцию с аукциона Филда о покупке медного перстня и шкатулки из «Древнего Египта».

из ценных вещей, которые она сочтет полезными для своей персоны (драгоценности, деньги, чековая книжка), молодая мисс заявит о похищении. По ее словам, поместье она покинула в два часа дня, что подтвердят местные жители. Целью поездки стал визит к подруге, снимающей квартиру в районе Сохо, с которой они и провели все время до возвращения (тоже подтверждается).

Возможные альтернативы. Если сыщики попросят кого-то из соседних поместий присмотреть за местом преступления, то местные господа вполне могут отрядить пару своих слуг на

охрану особняка доктора. Они хорошо знают Марию и, осторожно рассказав о произошедшем, впустят ее в дом. Дальше барышня будет действовать по стандартной схеме.

Если будет принято решение самим остаться в особняке до приезда полиции (и заодно не везти свою домохозяйку, а дать ей отойти от действия снотворного, после которого у нее еще пару дней будет кружиться голова), то им самим предстоит встретить леди Марию и стать зрителями на настоящем спектакле, где они выступят в роли «бесовестных воров», а позже, когда беснующаяся дама увидит труп своего покровителя — и «жестоких убийц». Проще говоря, хмельная женщина устроит истерику, впрочем, не очень естественную — актриса из нее весьма посредственная.

Дедукция, джентльмены

Так или иначе, сложится весьма щекотливая ситуация, когда сыщики сами будут под подозрением полиции, которая, впрочем, представит им шанс оправдать себя и расследовать это дело. Многое будет зависеть от того, что успеет натворить Мария Вивальди. Если ей посчастливится умыкнуть чековую книжку доктора Голдштейна, то она попытается обналичить максимально возможную сумму, что займет не менее трех дней с момента обращения. Счет покойного открыт в том же банке, где работает один из сыщиков, но

дело будет рассматриваться в особом отделе, куда у него нет доступа. Попытка убедить руководство финансового учреждения в преступных намерениях сомнительной клиентки не лишена шансов на успех и, в случае удачи, банк затянет с ответом на неделю, а большего и просить грешно.

Сыщикам необходимо максимально сосредоточиться, ведь на кону их репутация, а может, и свобода. Скотленд-ярд предоставит им полный доступ к поместью Голдштейна, которое будет усиленно охраняться днем и ночью. К сожалению, как бы сыщики ни настаивали, взять под стражу Марию полиция не может, ведь нет никаких прямых доказательств ее вины, и джентльменам придется тщательно осмотреть весь дом в поисках доказательств. Все подробности преступления изложены в полной истории, и только ведущему решать — требовать от игроков бросков, сопряженных с необходимыми навыками, или предоставить им свободу действий и выводов. Когда сыщики будут уверены в том, что все возможные версии отработаны и улики собраны, они могут отправляться в управление Скотленд-ярда и изложить офицеру свои доводы. Если их окажется достаточно, то будет выдан ордер на арест Марии Вивальди (достаточными доводы станут тогда, когда герои угадают более половины действий убийцы, или ведущий сам может установить критерии достаточности). Убийцу привлекут к полной ответственности по законам Британской Им-

1897

ATTENTION!

No.23

Террариум единомышленников. Расследование.

Чтобы восстановить ход событий, которые произошли в доме Айзека Голдштейна, сыщикам в полной мере придется почувствовать на себе всю неоднозначность романтики сыского дела.

Соседи. Эти чудесные люди, которые знают о вас больше, чем можно предположить. И, конечно же, оберегающие эти ценные сведения с отчаянностью трех сотен спартанских мужей, что насмерть встали перед персидским воинством. Сами владельцы домов вряд ли будут щедры на рассказы, но вот прислуга окажется куда как сговорчивее (помогут хорошие аргументы и звонкая монета). Самыми осведомленными окажутся пара садовников из соседних домов (они не станут называть свои имена, опасаясь, что их приключения дойдут до ушей господ), которые расскажут, что в день убийства как раз оказались под окнами злополучного дома. Нет, что вы, джентльмены, просто мы решили сообразить на троих и пошли за Дж...ой, за третьим нашим товарищем. Только осторожно прокрались в сад Голдштейна, как из окон донеслись громкие голоса: «Прекрати хлестать коньяк из графина, потаскуха! И не смей курить в бильярдной, безродная тварь!» А потом кааак бахнет что-то об стену, ну прямо как Дж...ой, простите, наш третий друг пустой бутылкой о стену. Ну, мы решили не искушать судьбу и убрались подальше. Пришлось пить без Дж...ой, всего доброго, джентльмены.

Дальнейшие события никто не видел, а единственный человек, помимо вздорной пары, что находился тогда в доме — миссис Уайтспринг, которая крепко спала, опоенная сильным снотворным. Под ее мерное похрапывание хмельная актриса, со злобой метнувшая коньячный графин в стену бильярдной, проводила взглядом своего разгневанного покровителя. Сладостно вздохнув, она сосредоточилась на теплом металле двухзарядного дамского пистолета, что нес вахту в ее декольте. Выдернутый из мундштука окурочек незамедлительно был отправлен в курительную комнату, а сам прибор полетел в корзину для бумаг. Нетвердой походкой барышня отправилась в кабинет маленького лысого хирурга, который так отравлял ее существование. Присяду на подлокотник, как он это любит. Даа, старый сморчок, тебе не устоять. Вот ты уже закинул руку в знак примирения и победно улыбаешься, величественно не поворачивая головы. Пора поставить точку, ничтожество, как же ты был удивлен, когда вместо моих губ к твоему затылку прижался ствол пистолета.

Теперь нужно сжечь чертов дневник, что ты всегда закрывал, когда я входила. Плевать, ты настолько самонадеян, что прятал его на книжной полке, как и ту порнушку, старый извращенец. Что же огонь никак не разгорится, черт, уже нечем дышать и страшно мутит. Дьявол с этой тетрадью — сама сгорит. Что теперь? О, нет, платье забрызгано этой... Переодеться и ехать к себе на квартиру. Как же болит голова...

перии, а если господам сыщикам так необходима эта странная шкатулка, то они свободно могут ее забрать. А вот видели бы они, как бросалась на полисменов эта барышня, когда бобби изымали у нее эту безделицу, просто умалишенная!

Приговор по этому делу, в случае доказанной вины — смертная казнь на эшафоте примерно через неделю после оглашения приговора.

Возможные альтернативы. В случае, когда игрокам удастся доказать причастность горе-актрисы к убийству ее собственного покровителя, может встать моральный вопрос об истинной вине подозреваемой, ведь ужасная трагедия была спровоцирована таинственными событиями, охватившими еще нескольких несчастных. Помочь Марии избежать виселицы можно только очень убедительными доказательствами ее статуса невинной женщины, вынужденной защищаться и находившейся в состоянии, близком к помешательству. Помочь в этом сможет дневник доктора Голдштейна, убедительность сыщиков при изложении своих доводов и доктор-алиенист, который, за весьма скромную сумму (двадцать фунтов «на бочку»), обнаружит у бедной женщины все признаки тяжелой «нервной изможденности» и назначит продолжительное лечение. Стоит помнить, что чем больше неопровержимых доказательств вины Марии будет предоставлено Скотленд-Ярду, тем сложнее будет убедить меднолобых следователей в обратном. Помочь сможет и офицер Гамильтон, если он уже успел дослужиться до такого звания благодаря своим друзьям, ведь от сержанта толку будет существенно меньше.

Так или иначе, спасение бедовой девицы (возможно, уже пришедшей в себя, если сыщикам удалось продержат шкатулку необходимое время на расстоянии от ее хозяйки) не принесет ничего, кроме душевного спокойствия. Джентльмен, при-

влекавшийся для помощи актрисе (доктор или полисмен), станет ее новым ухажером, причем в том случае, когда задействованы будут оба, предпочтение будет отдано блюстителю закона.

Там кто-то есть. Там, в темноте.

Джентльмены-сыщики отыскиали и вернули пять из шести проданных на аукционе Филда жутких артефактов, чьи владельцы определенно стремились максимально приблизить героев ко дню последней исповеди. Если игроки проявили сдержанность и не стали силой отбирать медный стилус у гробовщика, то сейчас самое время нанести визит мрачному хранителю кладбища и получить обещанную вещицу.

Возможно, что игроки пожелают навестить и профессора Торнберри, чтобы поделиться с ним известиями о своих успехах. Ученый обязательно попробует выкупить «медные безделицы», привезенные из экспедиции его покойным молодым коллегой. На подозрительные вопросы о причине такой внезапной заинтересованности, сконфуженный Торнберри будет отвечать, что лично для него эти «артефакты» лучше бы смотрелись на полке третьесортной антикварной лавки, чем в стенах лучшего в мире музея. Но верный слуга и помощник, Энтони Суонн, настаивает на их срочном возвращении, отчего и пришлось назначить такую высокую цену. Этот пожилой джентльмен служил еще отцу куратора музея и не доверять ему было крайне неразумно.

На рассказы сыщиков о странном, мягко говоря, поведении обладателей египетского антиквариата, доктор будет только неоднозначно хмыкать, отказываясь верить в малейшую вероятность мистической составляющей последних событий. Максимум, на что он способен — озада-



ченно потерять лоб и проворчать что-то о чертовщине и нелепых совпадениях.

Высказанные подозрения о причастности Энтони Суонна к происходящим событиям все так же будут встречать стену холодного недоверия, а на просьбы о встрече с верным слугой Торнберри искренне ответит, что и сам за последние пару недель видел его всего два раза и не знает, где пропадает его пожилой советник. Не иначе, работает над новым каталогом где-нибудь в загородном доме, — резюмирует патрон, совершенно не возмущаясь такой манерой своего подчиненного, что явно говорит о высокой степени доверия. Более встреча не принесет никаких плодов, и сыщики могут покинуть стены музея.

Отдельно отмечу, что с погодой начнет твориться что-то совершенно невообразимое, словно все явления природы сговорились против наших детективов и старательно изводят и дразнят их, соревнуясь друг с другом в коварстве и ехидности. Солнечная погода оборачивается настоящей пыткой, мучая героев сухим жаром и периодическими ощущениями того, что гул толпы и шумы города слышатся так, словно головы джентльменов погружены в воду, а силуэты прохожих гуляк и стены домов размываются в неясной дымке. Наваждения приходят внезапно и продолжаются не дольше минуты. Частота таких «откровений» составляет один раз в час-два. Дождливые дни давят ощущением гнетущей пустоты и враждебности, словно все взгляды устремлены в спины сыщиков, почти прожигая одежду и кожу до самых костей опаляющей ненавистью. При попытке резко обернуться джентльмены успевают заметить, что находившиеся за спиной прохожие и зеваки торопливо отворачиваются, чтобы не встретиться глазами с героями. Частота и продолжительность «дождливого» наваждения аналогична «солнечному». Туман же будет вызывать ощущения потерянности и одиночества, а приглушенный гомон Лондона будет слышен словно через пуховую подушку. Но самое странное будет происходить после захода солнца. Звуки станут удивительно звонкими и отчетливыми, силуэты предметов — четкими и ясно различимыми, а из теней, сгустившихся в углах и темных переулках, будет доноситься неясный шепот, становящийся все громче, если герои начнут внимательно прислушиваться к нему. Но различить что-либо в этом неясном бормотании не удастся, ведь как только тихий ропот сойдет в различимую речь, невидимые уста сомкнутся, словно заметив подслушивающих сыщиков.

В случае, если кто-то из героев окажется в гостиной их клубного дома ночью и при погашенных огнях, в самом темном углу будет отчетливо различаться человеческий силуэт. Скрытый тьмой человек будет неподвижно и безмолвно осматривать помещение и тех, кто его заметил. При попытке прикоснуться к незнакомцу или атаковать его четкий силуэт растает в течении трех секунд, причем на протяжении всего времени исчезновения очертания ночного гостя будут видны даже в свете свечи или газовой горелки.

Подобное событие носит единичный характер. Узнать кого-либо в жутком визитере не представляется возможным: худощавый, среднего роста — такое описание подходит трети мужчин (а то, что это был именно джентльмен, сомнений не возникает), проживающих в Лондоне.

Осталась одна трубка

Итак, храбрые и сметливые сыщики подошли к финальному этапу крайне запутанного и совершенно загадочного дела. Очень не исключено, что подозрения может вызывать неуловимый слуга доктора Торнберри — его верный сподвижник и помощник Энтони Суонн. Возможно, героям еще не довелось забрать последний артефакт, обещанный им зрителем кладбища, а может, неговорчивый сторож давно ими схвачен. Далее будут рассмотрены два максимально вероятных сценария финала.

Как сквозь землю

В стандартном варианте, когда сыщики не осмелятся пойти наперекор кладбищенскому зрителю и поверят его обещанию вернуть артефакт после обнаружения первых пяти, им придется сперва разобраться с остальными владельцами. Последней станет Мария Вивальди, опальная актриса не самых честных правил. Как только шкатулка барышни окажется у сыщиков и будет удалена не менее чем на полмили на срок от четырех до шести часов (в идеальном варианте это должно произойти ночью), мрачный сторож покинет свой скромный дом на погосте и исчезнет в неизвестном направлении даже не заперев двери. Впрочем, мало кто отважится даже близко подходить к жилищу Стенфорда, а тем паче заглядывать на огонек без приглашения или острой нужды.

«Он просто шел вперед, не оглядываясь по сторонам. Да его особо никто и не пытался остановить», — поделится впечатлениями горожане, если сыщики решат провести опрос возможных свидетелей, которые сойдутся во мнении, что гробовщик уверенно шагал в северо-западном направлении от кладбища. Опрос займет целый день и изрядно измотает героев, но след внезапно ударившегося в бега сторожа оборвется буквально на границе городской черты Лондона. Звонкой монетой или умелыми расспросами детективы смогут выведать, что шагал Стенфорд размашисто, несмотря на свою травму, а тяжелую трость стискивал в узловатой руке, словно булаву. Еще свидетели отметят тот факт, что решительно настроенный зритель вел себя так, словно не видел и не слышал ничего, что находилось дальше ярда от его мясистого носа, замечая препятствия только в упор. Подвернувшийся под его ноги десятилетний мальчишка был грубо отброшен в сторону без каких-либо извинений. Сам пострел (за пару пенни или за обещание, что грубияна поколотят) расскажет, что злой джентльмен прорычал себе под нос «жаль, что ты не ублюдок Су-

онн». Все это может стать известно только в том случае, если Стенфорд покинул свое жилище за светом, ночью же никто не увидит его марша по улицам западного Лондона.

Если сыщикам посчастливится навестить кладбищенского сторожа до истечения срока, когда Мария Вивальди вновь станет собой, то Стенфорд, пробормотав себе под нос, что ему очень жаль и он не хотел, набросится на героев с намерением отправить их на тот свет. В случае победы в схватке сыщики смогут обыскать остывающее тело несчастного калеки, чтобы получить медный стилус, завернутый в лист плотной бумаги, исписанный убористым почерком (Письмо гробовщика - стр. 65).

Если же история развивается по стандартному сценарию, и последнему владельцу удастся беспрепятственно покинуть Лондон, то его след теряется, и на протяжении трех дней сыщики не смогут найти ни одной зацепки. На исходе третьего дня в клубный дом героев доставят пись-

мо, запечатанное в простой белый конверт с указанием адреса получателя (Письмо Энтони Суонна - стр. 66).

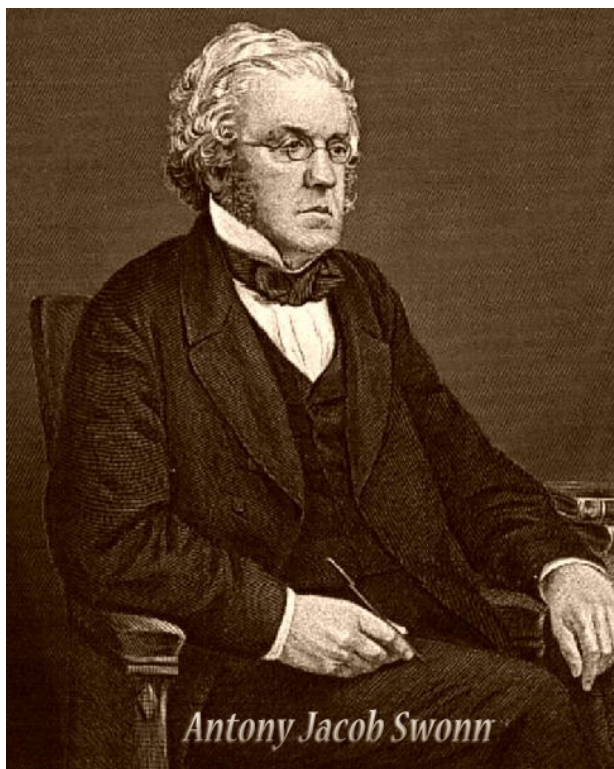
Принимать сомнительное приглашение от подозреваемого или оставить все, как есть — выбор за игроками, но альтернатив к раскрытию этого дела больше нет, и сыщики могут лишь тщательно подготовиться к потенциально опасному визиту.

Альтернативный вариант. Если герои поставят точку в деле с гробовщиком до убийства доктора Голдштейна, то возвращения госпожи Вивальди дожидаться будет бессмысленно — она исчезнет, словно в воздухе растворится. Спустя пять дней со дня расправы над хирургом, в клубный дом придет все то же письмо от Энтони Суонна, с той лишь разницей, что от него будет исходить едва уловимый аромат духов, схожий с парфюмом, которым пахло в будуаре Марии (если, конечно, игроки заострят на этом внимание).

ЭПИЛОГ

Да, да, в это трудно поверить, мой юный друг, но события и впрямь принимали совершенно странный, прямо-таки мистический оборот! Вы улыбаетесь? Это хорошо, потому что Вам потребуется все самообладание и хладнокровие, что сможете собрать по всем закоулкам Вашей души, чтобы осознать всю подлинность моего повествования. Ваше здоровье, юноша.

Небольшой деревенский дом, где порой укрывается Энтони Суонн для спокойной и размеренной работы, надежно спрятался в лесу на берегу безымянной речушки в сорока милях от Лондона. К убежищу верного помощника доктора Торнберри ведет едва заметная дорожка, сворачивающая с основного тракта, убегающего дальше на север. Через две мили по основному пути расположилась небольшая деревушка Соркросс, где игроки могут при необходимости переночевать. Там же можно узнать, что Энтони Суонн регулярно навещается за продуктами в местную лавку примерно раз в неделю, когда гостит в своем скромном имении. Отзываются о нем исключительно положительно. Также, если сыщики навестят почту, служащий расскажет, что мистер Суонн несколько дней назад передавал срочную депешу в Лондон. Почтовый фургон



проезжает каждое утро в семь часов и может прихватить с собой до восьми пассажиров, если не будет много корреспонденции.

Альтернативный вариант. Если последним носителем артефакта осталась Мария Вивальди, то местные жители расскажут, что к господину Суонну приехала его племянница Мария. «Красавица, каких поискать, и такая учтивая, что оторопь берет». Судя по описанию, она прибыла сюда спустя сутки после убийства Айзека Голдштейна и сразу направилась к дому своего дядюшки, предварительно узнав дорогу. От проводников девушка отказалась, сославшись на пленительную красоту здешней природы

и свое желание насладиться ей, не отвлекаясь на спутника.

Последний приют

Итак, сыщикам не остается ничего другого, как отправиться к дому Энтони Суонна. Заезжать ли перед этим в деревушку (о которой расскажет по пути кэбмэн) или сразу сойти на малозаметном повороте — решать исключительно игрокам. Прогулка по старой, почти скрывшейся в лесной подстилке, дороге займет немногим более получаса — и герои услышат убаюкивающее журчание

небольшой речушки, на берегу которой когда-то давно был отстроен основательный одноэтажный дом из серого камня. Участок в шесть сотен квадратных ярдов обнесен низенькой, едва до колен, изгородью из того же материала. Одна из сторон заборчика следует вдоль крутого берега и расходится на пару метров в том месте, где возведен приземистый дубовый пирс длиной в три ярда. Ширина водоема в этом месте составляет около десяти ярдов, а глубина ближе к центру достигает трех ярдов. Лесная дорога заканчивается аккуратно вросшей в землю кованой калитки, навечно замершей в полуоткрытом положении, неохотно приглашая гостей сделать последние пару шагов до почти исчезнувшего крыльца.

На задворках небольшого дома почти не осталось хозяйственных построек, кроме небольшого погребка, вход в который отмечен холмиком в человеческий рост. Старая скрипучая дверь заперта на новенький висячий замок, ключ от которого, вероятно, находится у хозяина.

Если последним носителем одного из загадочных артефактов остался гробовщик, то недалеко от входа в погреб сыщики наткнутся на тело пожилого человека в простой теплой одежде. Несчастный лежит лицом вниз раскинув руки, а затылочная часть черепа украшена уродливой зияющей раной. Также у мужчины разбито правое колено, словно кто-то с огромной силой обрушил на сустав кузнечный молот, так сильно повреждена нога. Недалеко от тела лежит заряженное охотничье ружье, так и не спасшее жизнь Энтони Суонну. В том, что это именно он, сомневаться почти не приходится.

В самом доме игроков поджидает внезапно исчезнувший гробовщик и, если сыщикам повезло добраться до резиденции погибшего слуги до захода солнца, то они застанут Стенфорда в передней. Самозванный хозяин домика сидит на грубом деревянном стуле лицом к двери, а на его коленях покоится тяжелая трость, набалдашник которой покрыт запекшейся кровью с включением осколков



костей и клочка седых волос. В светлое время суток убийца услышит вошедших героев, но станет лишь ходить кругами, выставив свою клюку, словно слепец. Только весьма громкие и четкие звуки (крик, упавшая на пол бутылка, выстрел) смогут дать ему точное направление. Глаза обезумевшего кладбищенского сторожа полностью затянуты бельмом, а губы нервно подергиваются, будто бы Стенфорд силится что-то сказать, но в последнюю секунду отсекается. В случае, если он окажется на расстоянии метра от кого-нибудь из героев, последует немедленная яростная атака без малейшей попытки сохранить собственную жизнь.

Если по каким-то причинам сыщики вынуждены будут прибыть к уединенной хижине на закате или позже, то Стенфорд попытается незаметно выскользнуть из дома и устроить настоящую охоту на героев, выжидая максимально удобный момент для нападения. Спрятаться в самом жилище почти невозможно, все внутреннее убранство состоит из камина и простой мебели (комод, кровать, стол, пара стульев), размещенных в единственной комнате.

Альтернативный вариант. Если кладбищенский сторож до этого момента уже лишится своего стилуса и Мария Вивальди ускользнет после убийства доктора Голдштейна, то по прибытии сыщикам откроется совершенно иная картина.

Независимо от времени прибытия, затерянный в лесу дом встретит героев гробовой тишиной. Войдя внутрь, игроки обнаружат тело молодой женщины (предположительно Марии Вивальди), лежащей на полу, и Энтони Суона, навсегда уснувшего на жестком стуле с высокой спинкой. В руках Марии зажата бутылка из-под первого сорта виски, содержимое которой, однако, полностью вылилось. Беглый осмотр погибших покажет, что господин Суонн был убит выстрелом в сердце, а тело успело не только изрядно заколечеть, но и покрыться обширными трупными пятнами. Тело беглой актрисы выглядит немногим лучше, но следов насильственной смерти обнаружить не удастся. В сумочке покойной, которую госпожа Вивальди так и не сняла с плеча, герои обнаружат пудреницу, несколько платков, двухзарядный дамский пистолет (заряженный, но без патронов к нему) и медную «фасолину», щедро покрытую изображениями «кричащих лиц». С шеи хозяина дома игроки снимут так внезапно исчезнувший из запасников музея медальон.

1897

ATTENTION!

No.24

Личное имущество Энтони Суонна

При себе у господина Суонна не окажется всего лишь связка ключей на большом отполированном стальном кольце (от дома, погреба и замка на цепи, которой к пирсу пристегнута небольшая лодка, ключ от сундука в доме). На шее у слуги мистера Торнберри сыщики найдут грубую медную цепь с медным же медальоном, выполненном в виде искаженной гримасы, словно обладатель этой физиономии испытывает непередаваемые ужас и страдания. Ружье Энтони, если находилось рядом, вполне еще может послужить, хоть и не отличается новизной или выдающимся происхождением (весьма потертое однозарядное оружие).

Убежище Энтони Суонна

Скромный дом, некогда принадлежавший семье местного егеря, десять лет тому назад выкупил в личное пользование Энтони Джейкоб Суонн. Причина такой покупки была самая тривиальная — стареющий секретарь искал уединения, чтобы привести в порядок свои мысли, и для этого время от времени выбирался в свою тихую гавань примерно на месяц в год. Профессор Торнберри был единственным, кто знал, где находится его слуга, но пообещал никому не выдавать этой маленькой тайны. Обыскивая старый, заметно осевший дом, сыщики смогут оценить ту аскетичность, которая была присуща мистеру Суонну.

Стол. Самый обычный, на четырех массивных ножках, со столешницей из дуба, отполированной за десятилетия службы до почти лакового блеска. Служит одновременно и для приема пищи, и как рабочая поверхность. На момент осмотра сыщиками будет находиться в ипостаси письменного стола, где герои обнаружат, помимо пачки корреспонденции от доктора Торнберри с подробным изложением хода расследования (совершенно беспристрастные записки, отправляемые, судя по всему, по просьбе самого Суонна), рабочий журнал секретаря.

Дневник Суонна. Был заведен, судя по записям, специально для фиксирования подробностей о деле мистера Харпера. Сыщики вполне могли бы считать дело раскрытым, если только их не поднимут на смех из-за рассказов о такой чертовщине (главная улика, закрывающая дело, ведущий может полностью изложить все содержание «полной истории», которое узнают герои, «читая дневник»). Последние строчки гласят — «мы, кто дал начало этой пьесе, сомкнем последние кубки. Это мой долг».

Сундук. Старый окованный железными полосами сундук вполне мог бы вместить барашка. Содержимое представляет собой стянутые крест-накрест суровой бечевкой стопки наискучнейших по содержанию документов. Приятно удивить сможет только двойное дно, где спрятан истлевший мешочек со старыми серебряными монетами. Похоже, прежний владелец не догадывался об этом тайнике. На пересчет сокровище стоит около двадцати фунтов.

Книжные полки практически пусты, если не считать запыленной бутылки редкого коллекционного коньяка (крайне внимательный сыщик заметит, что восковую печать на пробке прокалывали чем-то вроде толстой иглы). Попытка отхлебнуть немного приведет к мучительной, но быстрой смерти. В случае, если дом первой посетила Мария Вивальди, она сама падет жертвой коварного напитка.

На **кухне**, помимо старой утвари и посуды, отыщутся семь сверкающих чистотой бокалов для коньяка. Из мусорной корзины далеко в углу можно извлечь на свет божий новый медицинский шприц и безымянную ампулу с резким, настораживающим запахом.

Погребок во дворе содержит приличный запас солонины, колбас, маринованных овощей и приличного спиртного. Все съедобно и не отравлено. Если Мария добралась сюда, батальон бутылок заметно поредеет, прежде чем ей доведется сделать свой последний глоток.

Расследование окончено, господа

Дневник Энтони Суонна сможет пролить свет на произошедшие за последнее время события, но даже он не убедит профессора Торнберри принять такое объяснение. Весть о предательстве и двойной игре его верного слуги будет особенно тяжела для хранителя музея, но, следуя слову джентльмена, доктор заплатит обещанные деньги сыщикам и попросит навсегда избавить его от этого медного мусора, передав героям все найденные артефакты, если, конечно, они согласились в свое время их продать. Вернуть переданные за находки деньги мистер Торнберри не потребует.

Профессор Кибблстон, напротив, внимательно выслушает всю историю до самого конца, лишь изредка задавая уточняющие вопросы, попросив в конце повествования показать ему что-нибудь из этих загадочных артефактов. Рассмотрев их повнимательнее, пожилой ученый вернет предметы сыщикам и поблагодарит за выполненную работу. Оплата также не заставит себя ждать.

Господин Филлипс, следуя указаниям исключительно чуткой на подобные события журналистской интуиции, немедленно навестит героев в их клубном доме и сделает все от него завися-

щее, чтобы получить право на публикацию приключения, впрочем, заверив господ сыщиков в том, что те смогут сами контролировать весь материал. Имена антагонистов публицист также пообещает изменить, если на то будет воля героев месяца.

«Клуб выдающихся сыщиков» надолго станет местом паломничества для всех поклонников детективного жанра, а у прошедших через такие злоключения героев появятся новые, не менее интригующие дела. Но это уже совсем другая история...

Прошу прощения, но вчера Вы просили разбудить Вас к завтраку. Да, Вы сняли комнату в нашей гостинице после вчерашнего бурного вечера. Нет, не смейте беспокоиться, все прошло вполне пристойно. Какой пожилой джентльмен? Смею заверить Вас, Вы все время были одни, но иногда вели себя странно — усмехались куда-то в пустоту, кивали, что-то переспрашивали. Энтони Суонн? Господь с Вами, сударь, мистера Суонна почти уже год, как нет в живых. Что с Вами? Элизабет, немедленно принеси воды! Присядьте, Вы словно покойника увидели. Да что же такое? Элизабет, немедленно беги за доктором! Дышите, молодой человек, дышите...

Приподнимаю завесу тайны

В этом разделе будет изложена полная картина произошедших событий, намеренно закрытая в течении всего повествования, чтобы ведущему не пришлось выбирать, что стоит рассказывать своим игрокам, а что не предназначено для их ушей. Также, опираясь на эту главу, мастеру будет легче отвечать на заявки игроков, которые выходят за рамки предусмотренных вариантов.

В поисках утерянного

Начать стоит с того, что Энтони Джейкоб Суонн, будучи еще достаточно молодым помощником археолога Тревора Торнберри Старшего, увлекся идеей своего патрона о существовании небольшого культа в Древнем Египте, вся роль которого сводилась к цензурированию священных текстов. Роль этой группы в истории была столь мала, что все видные археологи современности предпочитали вовсе не упоминать его в своих работах или сводить ее функции к заурядной канцелярской деятельности.

Энтони еще студентом зачитывался книгами сомнительного содержания, повествующих о тайных орденах древних цивилизаций, за что был неоднократно высмеиваем своими товарищами и преподавателями, что, впрочем, никак не умерило его чрезмерных романтических настроений. Убедить в своих безрассудных идеях удалось только Тревора Торнберри, выходца из состоятельной и уважаемой семьи видных членов научного сообщества, который не слишком ценил научный методизм, зато всегда был готов пуститься в очередную авантюру. Не без труда молодые люди сумели убедить строгого отца семейства Торнберри выделить деньги на экспедицию, цели которой подозрительно напоминали завязку дешевого приключенческого романа, коих немало продается на улицах Сохо.

Экспедиция заняла почти четыре года, на протяжении которых горе-археологи шесть раз прощались с этим светом и потеряли погибшими с десяток человек. Все, что удалось раздобыть за это время — куча безделушек и несколько сильно поврежденных каменных табличек. Окончательно не опозориться помогло несчастье — весть о скоропостижной смерти отца молодого Тревора настигла товарищей в одном из раскопов. Спешное возвращение в Лондон и суeta вокруг наследства не позволили Торнберри уделить внимание скудным находкам, и вся работа по расшифровке скрижалей легла на плечи Суонна. Впрочем, годы, проведенные в экспедиции, сблизили этих людей, и Энтони, не без помощи семьи своего покровителя, получил хорошее место в Британском музее, что позволило ему привлечь дополнительные ресурсы в своих авантюрных изысканиях.

Шли годы, Тревор Торнберри-старший остепенился и создал собственную семью, куда Энтони Суонн вошел как доверенный друг и слуга, не протестив, тем не менее, предательства своих идеалов в



уюду мирским радостям. Продолжая, тайно или явно, работу по поиску утерянного храма ничего не значившего культа, так взбудоражившего его в молодости, Суонн добился значительных успехов и сумел заполучить в свое распоряжение текст, повествующий об одном из секретов, якобы ревностно охраняемом сообществом древнеегипетских цензоров. Тайна заключалась в изготовлении особых предметов, могущих, при соблюдении всех условий, создать почти идеального шпиона. Ритуал был достаточно прост — инициатор обряда, владеющий медальоном, должен передать потенциальному исполнителю ряд предметов, отлитых вместе с кулоном в определенный день и час. Вычислить это время более не представлялось возможным, но определить успех предприятия можно было по появлению на поверхности изготовленных вещей замысловатого узора в виде символических «кричащих лиц». Получив артефакты, будущему соглядатаю вменяется отыскать носителей, что не устоят перед дарами. Закончив эту фазу, даритель становится наблюдателем, а реципиенты сомнительных даров — его глазами. Теперь созерцатель в своих снах может видеть все, что происходит вокруг, через этих несчастных, которые и не подозревают о нависшей над ними угрозе, но бесконечно рады приобретенным дарам и ни за что добровольно с ними не расстанутся.

Угроза же заключается в том, что потенциальному наблюдателю ни под каким предлогом не рассказывают о его возможной второй функции кукловода. Скрижали гласили, что если затравленный и загнанный преследователями созерцатель падет от рук своих палачей, он обратится в жаждущего мести манипулятора, а глаза его станут ему верными слугами.

Суонну всегда нравились описания мистерий, но даже такой закоренелый романтик не верил во что-то страшнее пули, бомбы или несвежего ростбифа. Однако Энтони не исключал, что подобным образом отмечали высокопоставленных шпионов и их соглядатаев, что ведут двойную игру. Тем более, что его собственный триумф был

уже не за горами — десятилетия упорного труда принесли свои плоды — ему почти точно удалось установить местонахождение храма того крошечного культа, что не давал ему, немолодому уже археологу, покоя.

Убедив своего патрона, занимающего уже высокий пост в Британском музее, снарядить экспедицию, Суонн с нетерпением ожидал новостей с раскопок, и эти два года стали самыми долгими в его жизни. И вот, холодным январским днем, из экспедиции вернулся тот молодой археолог, что так не понравился Энтони за чрезмерную педантичность и излишнюю научную подкованность. То, что молодой человек привез с собой, заставило престарелого авантюриста забыть все на свете — полная скрижаль ритуала (та, что досталась в свое время Суонну, была в крайне плачевном состоянии) и россыпь ритуальных предметов, которые его патрон назвал «ничего не значащими побрякушками». И самое главное — предположительно где-то в песках затерян еще один храм, ведь юноша вполне убедительно аргументировал, что откопанный в последней экспедиции — всего лишь небольшой перевалочный пункт, не больше часовни.

Энтони сделал все, что от него зависело, чтобы войти в исследовательскую группу по привезенным артефактам, и доктор Торнберри оказал ему в этом полное содействие, отдавая должное за долгую и верную службу. Из более полной записи обряда стало известно, что палачу всегда следует скрывать свое лицо, ведь в противном случае кукловод не успокоится, пока не превратит жизнь своих губителей в сущий ад с последующей суровой расправой. Также взволнованный до крайности исследователь выяснил, что прямое управление своими марионетками недоступно мифическому кукловоду — ему доступно лишь воздействие на желания и эмоции. Согласно древним письменам, он будет провоцировать ненависть к своим убийцам, не давать покоя куклам, покуда палач или их группа не будут полностью уничтожены. Первосвященнику, проводшему ритуал, также вменяется озаботиться охраной, ведь новорожденный манипулятор проникнет в сознание всех, кто был вовлечен в ритуал, узнавая их страхи, мечты и надежды. Подобно голодному падальщику, алчущему гниющей плоти, он будет чутя своих карателей, сообщая это ощущение своим марионеткам.

Так или иначе, прекратится все это только тогда, когда погибнут все подчиненные кукловоду люди или их предметы силой не отберут и не отдалят на расстоянии примерно в полмили на шесть и более часов. Предостерегал текст и о последнем слуге своего призрачного господина, который почти полностью попадет под власть и станет крайне опасен.

Энтони не мог не восхититься и полученными предметами, ведь, судя по узору, который образовался на их поверхности, бедуины, разговаривавшие, без сомнения, один из схронов культа, присвоили себе старые формы для отливки. Изготовленные предметы скорее всего продавались

иностранцам под видом археологических находок, но то, что эти полудикие кочевники случайно угадали день и час для изготовления действующих ритуальных предметов являлось несомненной удачей. Тем большее было слышать приказ своего патрона — отдать «безделицы» этому сопляку Харперу, чтобы тот продал их с аукциона! Произошедшее далее было чистой авантюрой. Не в состоянии перечить Торнберри, Суонн убедил его оставить для коллекции хотя бы медальон и, получив согласие, немедленно приступил к реализации своего безумного плана.

Предметы Харперу вернул он лично, не забыв при этом надеть себе на шею ритуальный кулон. Затем, с интересом энтомолога, Суонн принялся наблюдать за изменениями в поведении молодого человека, хоть особо и не надеялся на успешный исход данного предприятия. Каково же было его удивление, когда после успешного аукциона молодой археолог стал жаловаться Торнберри (который на тот момент взял начинающего ученого под крыло) на дурной сон и апатию. Энтони не промедлил посоветовать шефу показать Харпера врачу-алиенисту, предложив кандидатуру заведомо падкого на наживу субъекта. Получив одобрение своего предложения, Суонн стал хлопотать над установлением полного взаимопонимания с медиком, который за звонкую монету клятвенно пообещал составлять подробнейший отчет о снах своего пациента и щедро снабжать того морфиновой микстурой. Читая подробные отчеты подкупленного эскулапа, старый безумец приходил в неопишуемый восторг, находя все больше и больше подтверждений тому, что сам считал простой выдумкой и аллегорическим иносказанием.

Медлить было нельзя, старость все тяжелее ложилась на плечи, а дело всей жизни не могло долго ждать. Следующей частью плана стала договоренность с нищим, которого часто можно было встретить в Блумсберри, где бедолага добывал себе нехитрое чтиво в виде бульварных газет. Выйти с ним на контакт в поле зрения своего патрона Энтони не решался, а потому выследил долговязого проходимца до его логова — импровизированной лавки в районе восточных доков. Договориться о том, чтобы Жако-гоблин и его товарищи держали в напряжении Джеймса Харпера почти круглые сутки влетело старику в хорошую копеечку, но Суонн даже не торговался и, не тратя времени даром, приступил к последней фазе своего безумного плана.

Ополоумевший старый хрыч вряд ли отдавал себе отчет, как он рискует своей шеей, пытаясь выйти на одного из самых опасных людей Лондона — главу восточной банды Ян Ло. Одноглазый сухощавый китаец славился своей жестокостью даже среди своих коллег по цеху, и не было бы такого преступления, где не был бы замешан этот дьявол. Суонну повезло, и головорез согласился выслушать его предложение, которое заключалось в том, чтобы кто-то из людей герцога преступного мира устранил Джеймса Харпера в тот момент, когда нервы цели окончательно сдадут. Задача была комплексной, но полная и увесистая



предоплата сделала свое дело — Ян Ло настоятельно порекомендовал забыть об их встрече и приступил к разработке плана действий. Хитрый и коварный представитель тюркских народов сумел подослать к будущей жертве своего мелкого торговца опиумом — Масляного Тонга, малого бойкого и неглупого, — дабы тот подсадил англичанина на крепкое зелье, которое доведет несчастного до полного безумия. Дело продвигалось на славу — измотанный бессонницей и микстурами, Харпер искал способ забыться и легко клюнул на опиум, покупая его просто в лошадиных дозах. Все уже шло к тому, чтобы подослать убийцу с закрытым лицом, как заботливо предупредил старый бульдог, но судьбе было угодно немного иронии, и на сцене появилась группа молодчиков, наивно полагающих себя сыщиками. Как ни странно, но бесцеремонно вмешавшиеся в план господы выполнили все лучше, чем самый искусный профессионал. Харпер погиб, и проснувшийся посреди ночи в своей постели Суонн отчетливо это осознал, словно сам видел место происшествия.

Ничего не зная о подробностях дела, старик понимал, что рано или поздно к нему нагрянут марионетки погибшего с целью жестоко поквитаться за все страдания своего кукловода. Но вместо одержимых безумцев на аудиенцию к Торнберри заявила группа молодых людей, отрекомендовавших себя клубом сыщиков. Невероятная удача, возбужденно думал тогда Суонн, ведь эти несведущие глупцы сами сунули голову в пасть ко льву, да еще пригласили самого организатора казни на первый ряд! Крайне одобрив решение своего шефа о найме этих олухов, почти подпрыгивающий от нетерпения секретарь по-

просил своего патрона подробнее информировать его о продвижении дела и, при случае, выкупать артефакты Харпера, если таковые найдутся. Ведь единственный из них пропал в запасниках, а полностью утратить такие вещи было бы поправлением памяти безвременно усопшего. Бесконечно доверяя своему слуге, Торнберри заверил его, что никогда не выдаст местоположения уединенного обиталища, куда Энтони нередко уезжает поработать в тишине.

Итак, великий комбинатор отбыл в свою тихую гавань в ожидании вестей о ходе дела, которое приведет к неминуемой гибели этих простофиль, в чем Суонн не сомневался ни секунды. Первой ласточкой стало известие о застрелившемся картежнике, выбравшим порог клуба сыщиков как место драматичного ухода, и о на редкость опасном типе из доков. С ним, впрочем, горе-детективам также удалось совладать. Письма приходили с личным посыльным, которого Торнберри снаряжал со свеженаписанным письмом каждый раз, как сыщики сообщали смотрителю музея о прогрессе в расследовании.

Чем меньше оставалось носителей артефактов, тем менее и менее спокойными становились сны старика, в которых ему виделись иные миры, лежащие за пределами материального и привычного, где обретают свою форму самые невероятные проявления человеческой натуры. Мало-помалу Суонн стал понимать, что в скрижалях описаны далеко не все побочные эффекты этого ритуала, и вместе с кукловодом в призрачный мир затягивает его и, возможно, недалековидных оболтусов, так неосмотрительно решивших поиграть в сыщиков. Размышляя над этим, Энтони пришел к выводу, что рано или поздно им придется встретиться и, не откладывая дела в долгий ящик, составил пригласительное письмо для сыщиков и озаботился приготовлениями к последнему фуршету, раздобыв пузырек смертельного яда, с помощью которого собрался исправить все то, что начал. «Это будет быстро. Лучше умереть так, чем ждать, когда тот призрачный мир пожрет тебя без остатка. Я знаю, я знаю, что так лучше». Впрочем, планам окончательно спятившего археолога так и не суждено было сбыться — его настигла последняя из выживших марионеток Харпера, поставив точку в его жизни.

Говорят, что теперь призрак Суонна видят в Блумсберри, где он иногда заговаривает с приезжими, рассказывая вновь и вновь ту самую историю.

В помощь мастеру

Здесь я постараюсь кратко изложить особенности времени и места описанного приключения, чтобы ведущему было заметно проще ориентироваться в ярдах лондонской брусчатки, двух фартингах меди и фунте зрелого уэнслидейла.

Деньги

Ортодоксальные британцы сохранили весьма сложную монетарную систему, включающую в себя следующие монеты:

Фартинг, как самый мелкий элемент. За пару

таких медных монеток можно купить полную кружку имбирного пива на ярмарке.

Пенни включал в себя четыре фартинга и был медной монетой поувесистей. Самая их популярная роль — регулирующий груз на маятнике часов в башне Святого Стефана, где несет свою вековую вахту хорошо всем известный колокол Биг Бен.

Двенадцать пенни менялись на серебряный **шиллинг**, что был основной монетой у крепкого рабочего люда, от рассвета и до заката не разгибавшего спин на улицах стольного города.

Двадцать шиллингов составляли солидный **фунт**, что важно побрякивал в карманах людей состоятельных. За пару таких серебряных можно было обеспечить себе прием у видного врача.

Бумажные деньги также были в ходу, но пристало ли истинным джентльменам полагаться на ценность какой-то афиши, что божится в своей высокой ценности для банков?

Доходы и ступени социальной лестницы

Англичане всегда щепетильно относились к своему социальному статусу, а потому не упомянуть об этой жизненной несправедливости не представляется возможным.

На самом дне мусорной ямы у обочины жизненного пути идет борьба за кусок заплесневелого хлеба между нищими разных бродяжких конфессий. Самые бедные и обездоленные даже по меркам бездомных — «грязные жаворонки». Вся их недолгая жизнь проходит по щиколотку в грязи на берегах Темзы в поисках хоть чего-то, что можно продать за истерзанный фартинг. Средний класс помойной интеллигенции представляют обычные уличные бродяжки, промышляющие налетами на свежий мусор и мелким воровством. Иногда им случается наняться на черную работу в лавку или «привлекать» гостей в виде живой рекламы (да-да, повесив на себя тот самый «сэндвич»). Настоящими джентльменами удачи среди этой братии выступают смельчаки, отважно спускающиеся в коллекторы под Лондоном во время морского отлива, когда осушаются тоннели и сливы. Находки там настолько ценны, что этим искателям приключений удастся заработать до двух, а то и четырех фунтов в неделю, оставив далеко позади своих братьев по несчастью с их жалкими тремя шиллингами. Но внезапный прилив, точное время которого рассчитать было непросто, с грохотом заливал обманчиво затихшие катакомбы, неся быструю, но полную ужаса и мучений смерть. Поэтому завидовали «проходчикам» только самые неосведомленные.

Чуть сытнее и теплее была жизнь у рабочей прослойки, изобилующей такими профессиями, что перечислять их здесь не имеет особого смысла, проще разделить их на три условные группы. Единственное, что объединяло их всех — необходимость вкалывать с утра до позднего вечера с надеждой на один-два выходных в месяц, чтобы иметь набитое брюхо и крышу над головой. К низшей категории трудяг можно отнести разно-

рабочих и такие экзотические сейчас специальности, как трубочист, который еще и вывозил золу на специальные свалки, где ему немного приплачивали за импровизированное минеральное удобрение. Были и такие, кто занимался чисткой выгребных ям, продавая удобрение уже органическое, рекламируя свои услуги крепкой вонью, разносившейся от их повозок. Зарабатывали обладатели мозолистых рук от пятнадцати шиллингов до фунта в неделю, что позволяло им обедать гороховым супом с сосисками, а вечером пропускать кружечку-другую, попыхивая дешевой трубкой. Съемное жилье также было по карману. Рабочую элиту составляло ремесленное сословие, владеющее своими домами и мастерскими, могущее позволить себе труд наемных работников. Доход этих джентльменов исчислялся несколькими фунтами в неделю, что приближало их к сытому среднему классу.

Высокие шляпы, начищенные туфли и щегольские тросточки носили представители среднего класса и выше. Очень часто основной доход этой группы был либо пассивным (рантье или успешно вложившиеся мелкие финансисты), либо зарабатывался государственной или частной службой в канцеляриях. Тогдашние «белые воротнички» зарабатывали немногим больше рабочего или полицейского, но отсутствие физического труда позволяло вообразить себя благородным джентльменом, человеком «умственного труда». Чиновник средней руки мог похвалиться заработком в четыре-шесть фунтов в неделю, который открывал такие блага, как личный дом и билеты в театр несколько раз в месяц.

Примерные цены на товары и услуги

В среднем на еду у простого англичанина уходило около восьми шиллингов в неделю. Стандартный рацион состоял из хлеба, лука, сельди, сосисок, густого супа и душистого картофеля. За шиллинг можно было приобрести квартиру грубого джина, наутро после которого голова гудит, словно рыбный рынок Биллингейт. На шесть пенни можно было хорошо запастись табаком, которого вполне хватало на ту же неделю, если не попадались особо бессовестные «стрелки». Простецкая комната стоила около двух шиллингов за тот же период (вот любят англичане этот временной отрезок).

Транспорт

Общественный транспорт в Лондоне представлен кэбами и омнибусами. Если первые являются собой аналог современного такси и за поездку вполне можно отдать несколько шиллингов, то второй вид — это душная деревянная повозка с возможностью прокатиться на крыше. Кэбмэны в ожидании клиентов пристраивались у респектабельных клубов или ресторанов, тогда как изнуренные от долгой работы водители омнибусов собирали свои фартинги на регулярных маршрутах,

предвосхищая автобусные рейсы.

Меры и веса

Для простоты восприятия разъяснения будут даны в общеупотребительной форме. Квартой английские снобы величают привычный литр, галлон — четыре кварты. Пинта в кружке эля — почти один в один известная поллитра.

Фунт в английской системе приравнивается, очень условно, к половине килограмма (не путать с крупной серебряной монетой). **Фут**, как мера длины — тридцать сантиметров, а **ярд** — около девяти, но порой может доходить до метра (единого мнения между графствами нет). А знаменитая **английская миля** растянулась на 1609 метров

и грозит вашим новым башмакам походом к сапожнику.

Система репутации

В игровой механике предусмотрена система поощрений в виде репутационных очков, зарабатываемых игроками за выполнение тех или иных задач, связанных с сыскной деятельностью их героев. Ведущий волен использовать их на свое усмотрение, помогая игрокам с высокой репутацией среди служителей закона, организуя помощь и содействие уличных бобби или даже инспекторов. Если эта миниконцепция кажется вам обременительной или лишеной смысла — смело отказывайтесь от нее, игра никак не пострадает.

Наглядная система генерации

Усаживая свой афедрон за написание модуля, находящегося за рамками каких-либо ролевых систем, я постоянно представлял мастеров, посылающих в мой адрес изощренные проклятия. Действительно, приключения, оформленные в общем виде, часто страдают нехваткой наглядности. Для исправления этой ситуации я решил набросать простенькую систему, призванную помочь ведущему в адаптации основных игровых персонажей. Далее я рассмотрю все основные положения, а более детальный разбор будет осуществлен на примере условного игрового альтер эго.

Элементы системы

Все элементы системы можно условно разбить на четыре блока, совокупность которых формирует общий наглядный «портрет» того или иного персонажа.

В первый блок входят такие элементы как пол, рост, возраст, физические и психологические особенности субъекта. Номером два идет небольшой блок, состоящий из трех основных макропоказателей или атрибутов (физические, интеллектуальные и личностные).

Третий блок отражает развитость основных групп навыков — боевых, социальных, научных и т. д.

Четвертый блок — краткое описание персонажа разной степени художественности.

Далее я приведу пример и подробнее рассмотрю каждый блок.

Первый блок

Думаю, что никому не нужно объяснять значение возраста, имени и роста персонажа. Отдельно стоит заострить внимание разве что на трех оставшихся пунктах: роде занятий, особенностях и характере. С первым номером из этой тройки все достаточно ясно — это основной вид деятельности героя, зачастую определяющий его роль в

группе. Графа «особенности» отвечает за внешние детали альтер эго, которые могут выделить его из общей массы, подчеркнув его индивидуальность. Вот наш лекарь, например, заимел лысину и отличается весьма коренастым телосложением. Последний пункт тождественен предыдущему, но отвечает за особенности характера описываемой личности, которые довершают первое впечатление. В нашем случае у героя приветливая и добродушная натура.

Второй блок

В этом разделе встречаются числовые параметры, отражающие уровень развития героя (или злодея, как вам будет угодно) в трех базовых направлениях: физическом, интеллектуальном и личностном. Оценка группы атрибутов проводится по десятибалльной шкале. Среднестатистическим значением является параметр 4, минимальным 1. Для пущей наглядности и несерьезности все параметры представлены не привычной арабской цифрой, а линейной шкалой, разбитой на десять делений.

Физические атрибуты включают силу, ловкость, проворство и выносливость персонажа.

Интеллектуальные параметры отражают собственно интеллект, память, сообразительность и внимание героя.

Личностные атрибуты подразумевают обаяние, контактность, привлекательность и схожие черты личности.

Третий блок

Самый объемный блок показателей, включающий в себя группы навыков, которыми может владеть персонаж. Оценка также проводится по десятибалльной шкале со средним параметром 4. Здесь следует отметить, что ни один из персонажей не имеет в виде значения группы навыков нулевого параметра. Посудите сами — непросто

отыскать человека, который ну вообще ни черта не понимает, скажем, в политике (сборщики налогов надоели, собаки!), боевых столкновениях (вот, намерен Петровичу бока намяти...) или научных дисциплинах (ученый — в г%№не печеный, а у меня изба промерзает). Персонаж с низкими показателями в какой-то группе будет иметь самое общее, зачастую искаженное собственными домыслами представление о данной области. Всего в данной системе существует одиннадцать групп, которые мы и рассмотрим.

1. **Боевые.** Эта группа включает в себя осведомленность в теории и практике агрессивно-деструктивных взаимодействий. Рукопашная схватка, стрельба из луков, арбалетов, аркебузов, мушкетеров, винтовок, пистолетов. Карвинг по противнику и вышибание из него дури всеми видами холодного оружия также входят в этот список. Навыки обслуживания сложных в инженерном плане орудий и банальное наведение блеска

на доспехах в эту категорию не входят.

2. **Социальные.** Эта группа вобрала в себя все тонкости дипломатии, чуткости и человеческого взаимопонимания. Как персонаж чувствует себя в социуме и насколько легко добывается своего умелыми переговорами, лестью или обманом отражено в этом параметре.

3. **Мистические.** Комплекс знаний и умений персонажа, посвященного в таинства сомнительного толка. Религиозные обряды, оккультные традиции, герметические формулы и алхимия — вот составляющие элементы третьей группы умений.

4. В **Криминальной** группе навыков отыщет отдушину игрок, ценящий альтернативные доходы за счет ротозеев и нерадивых хозяев, опрометчиво не запирающих дверь в свое жилище. Воровство, взлом, шантаж, азартные игры — все к вашим услугам.

5. Под **Научной** группой не подразумеваются исключительно академические дисциплины, но

Имя: Майкл Олдфилд

Возраст: 25 лет

Рост: 172 см

Род занятий: банковский клерк

Особенности: неприметный

Характер: плут

Основные параметры

Физические



Интеллектуальные



Личностные



Навыки

Боевые



Социальные



Мистические



Криминальные



Научные



Атлетические



Выживание



Ремесленные



Инженерно-технические



Искусство



Политические



Краткое описание персонажа

Этому молодому человеку можно дать одно емкое и точное определение — он самый настоящий лентяй. А так же хитрец и плут, работающий клерком при архиве в банке Карлайл, принадлежащем родителям его друга Джонатана. В силу своего любопытства, Майкл просматривает все входящие документы, что позволяет ему быть в курсе всех платежей, которые проходят через это учреждение. Подобная страсть не прошла незамеченной и владельцы финансового дома получают от Олдфилда сведения о положении дел внутри организации, позволяя ему не слишком строго соблюдать график работы. Жаль только, что особо важные операции совершаются в обход этого «тайного агента». Проживает Майкл в доме, где расположен клуб, пользуясь дармовым жильем.

также имеются в виду все нехитрые познания об окружающем мире. Знания о том, что замерзающая вода разорвет бочку, а обильные дожди могут вызвать оползень тоже в какой-то мере относятся к этой группе. Банальная грамотность тоже базируется на этом параметре.

6. Девиз **Атлетической** группы будет однозначно «Быстрее, выше, сильнее». Ловко карабкаться по отвесной каменной стене, удирать от стражи по базарной площади, лихо перелетая через овощные развалы и героически перетаскивать тещин диван без единого перекура — все это пустяки для обладателей высокого показателя в этом навыке.

7. Выживание включает в себя умение ориентироваться на местности, добывать пропитание, охотиться и прокладывать себе путь как сквозь лесные чащи, так и через коварные фьорды.

8. **Ремесленная** группа незаменима для тех, кто жаждет привнести в этот мир творения прекрасные и рукотворные. Знатный повар, обедающий у него ювелир и оскорбленный сапожник, которому «вон тот обжора должен шекель» — все они относятся к широкой прослойке ремесленного сословия.

9. В **Инженерно-технической** группе собраны знания и навыки, позволяющие персона-

жу возвыситься над «серой массой» за счет своего понимания работы различных механизмов и сложных технических систем. Наиболее ярко группа работает в сочетании с другими суммами навыков. Вместо пустоголового бойца мы получим осадного инженера, а сирий карманник превратится в коварного диверсанта и саботажника.

10. **Искусство**. Умение оценить, а при высоких значениях параметра группы и создать левантский ковер, греческую скульптуру или ласкающую слух мелодию.

11. Искусные в **Политике** герои чутко понимают особенности функционирования громоздкого бюрократического аппарата, тонкости дворцовых интриг и детали экономических доктрин различных государств.

Четвертый и последний блок содержит краткое текстовое описание образа героя, которое призвано увенчать образ персонажа, расставляя акценты его биографии и профессиональной ориентации.

Надеюсь, что эта недосистема поможет мастерам комфортно воссоздать персонажей в тех игровых правилах, в рамках которых они планируют вести данное приключение. Думаю, что и для словесных сессий эта схема также станет подспорьем.

Персонажи

Полный состав «Клуба сыщиков»:

- Джонатан Карлайл
- Джоанна Редклифф
- Уильям Прескотт
- Рихард Эбстайн
- Ричард МакФолл
- Майкл Олдфилд

Имя: Джонатан Карлайл

Возраст: 26 лет

Рост: 172 см

Род занятий: денди

Особенности: щеголь

Характер: самоуверен

Основные параметры

Физические



Интеллектуальные



Личностные



Навыки

Боевые



Социальные



Мистические



Криминальные



Научные



Атлетические



Выживание



Ремесленные



Инженерно-технические



Искусство



Политические



Краткое описание персонажа

Джонатан Карлайл имеет честь быть сыном старой династии финансистов, чьи чутье и богатство играют не последнюю роль в целом мире. Как наследник таких богатств, юноша получил блестящее образование и был посвящен во все тонкости светских ритуалов, но это мало повлияло на легкомысленного Джона, который предпочитает предаваться веселью, нежели вникать в детали торговых и юридических многоходовок. Все надежды родителей разгильдяя возложены на его друга — Майкла Олдфилда, чья смекалка сделала ему имя в доме Карлайл. Но пока товарищи предпочитают предаваться авантюрам, последняя из которых — клуб сыщиков. Живет молодой повеса в особняке своих родителей в лондонском Сити, глава семейства же вместе с супругой предпочитает загородный особняк, где есть возможность отдохнуть от суеты финансового центра.

Доход: до 10 фунтов в неделю (просто берет со счета родителей, если берет больше 10 фунтов в неделю, родители могут на время перекрыть финансирование).

Состояние: нет.

Собственность: нет. Наследник всего имущества Карлайлов.

Имя: Джоанна Редклифф

Возраст: 23 года

Рост: 167 см

Род занятий: суфражистка, владелица шахты

Особенности: непослушные волосы, смелая одежда

Характер: независимый, импульсивный

Основные параметры

Физические



Интеллектуальные



Личностные



Навыки

Боевые



Социальные



Мистические



Криминальные



Научные



Атлетические



Выживание



Ремесленные



Инженерно-технические



Искусство



Политические



Краткое описание персонажа

Джоанна Редклифф, троюродная сестра Майкла Олдфилда, относится к небольшой прослойке суфражисток, женщин, которые выступают за равные права с мужчинами. В старой доброй Англии на таких как она смотрят с недоумением и опаской, ведь кто знает, что на уме у этой полоумной барышне, вздумавшей управлять адским автомобилем, изучать горное дело и, о ужас, проводить эксперименты в шахте собственной семьи, повышая «эффективность и безопасность труда» внедрением новых технологий». Наблюдательный человек без труда отметит «семейную» непоседливость, присущую как брату, так и сестре. Живет в доме брата. Владеет двухместным автомобилем марки «Форд».

Особенность: носит на шее ключ от первой двери шахты Тинхилл.

Доход: 5 фунтов в неделю.

Состояние: 150 фунтов.

Собственность: городок Тинхилл и оловянные шахты.

Имя: Майкл Олдфилд

Возраст: 25 лет

Рост: 172 см

Род занятий: банковский клерк

Особенности: неприметный

Характер: плут

Основные параметры

Физические



Интеллектуальные



Личностные



Навыки

Боевые



Социальные



Мистические



Криминальные



Научные



Атлетические



Выживание



Ремесленные



Инженерно-технические



Искусство



Политические



Краткое описание персонажа

Этому молодому человеку можно дать одно емкое и точное определение — он самый настоящий лентяй. А так же хитрец и плут, работающий клерком при архиве в банке Карлайл, принадлежащем родителям его друга Джонатана. В силу своего любопытства, Майкл просматривает все входящие документы, что позволяет ему быть в курсе всех платежей, которые проходят через это учреждение. Подобная страсть не прошла незамеченной и владельцы финансового дома получают от Олдфилда сведения о положении дел внутри организации, позволяя ему не слишком строго соблюдать график работы. Жаль только, что особо важные операции совершаются в обход этого «тайного агента». Проживает Майкл в доме, где расположен клуб, пользуясь дармовым жильем.

Доход: 1 фунт в неделю.

Состояние: 20 фунтов.

Собственность: нет.

Имя: Рихард Эбстайн

Возраст: 27 лет

Рост: 174 см

Род занятий: библиотекарь

Особенности: очки, предельная аккуратность

Характер: педантичен, молчалив

Основные параметры

Физические



Интеллектуальные



Личностные



Навыки

Боевые



Социальные



Мистические



Криминальные



Научные



Атлетические



Выживание



Ремесленные



Инженерно-технические



Искусство



Политические



Краткое описание персонажа

Рихард прибыл на альбион, влекомый интересом к английской истории и образу жизни. Блестяще окончив исторический факультет Оксфордского университета, герр Эбстайн остался в Англии, устроившись работать в библиотеку Имперского университета, где его педантичность пришлась как нельзя к стати. Тихий и замкнутый, бывший студент увлекся трудами Артура Конан Дойла, проводя параллель между собой и вымышленным мистером Холмсом, с удовлетворением отмечая схожие дедуктивные способности. Эта страсть и привела его в клуб почитателей жанра. Теперь Рихард живет в здании клуба, что помогает ему сэкономить скромное жалование библиотекаря.

Доход: 16 шиллингов в неделю.

Состояние: 12 фунтов.

Собственность: нет.

Имя: Ричард МакФолл

Возраст: 25 лет

Рост: 188 см

Род занятий: владелец охотничьих угодий

Особенности: великан, бородач

Характер: шотландец (задира, скряга, пьянь)

Основные параметры

Физические



Интеллектуальные



Личностные



Навыки

Боевые



Социальные



Мистические



Криминальные



Научные



Атлетические



Выживание



Ремесленные



Инженерно-технические



Искусство



Политические



Краткое описание персонажа

Могучий шотландец Ричард относится к прослойке довольно успешных людей, живущих за счет земельных наделов, принадлежащих его семье. Большое поместье в роскошных охотничьих угодьях приносит солидный доход, не считая знатной винокурни, производящей самый лучший (по мнению семьи МакФоллов) виски во всей Британии. Здоровяк Ричард получил в подарок на свое совершеннолетие охотничьи земли и прилегающий хуторок с небольшим поместьем, где теперь развлекаются джентльмены из сити, позволяя себе на несколько дней забыть об этикете и манерах. Там же он познакомился с четой Карлайл, их сыном Джонатаном и его другом Майклом Олдфилдом.

Беззаботный здоровяк нередко гостит у своих приятелей в Лондоне и предложение войти в сообщество молодых сыщиков воспринял как очередное развлечение. Проживает в здании клуба.

Доход: 2 фунта в неделю.

Состояние: 80 фунтов.

Собственность: охотничьи угодья.

Имя: Уильям Прескотт

Возраст: 24 лет

Рост: 178 см

Род занятий: домовладелец

Особенности: подтянутый

Характер: непоседлив, задирист, добродушен

Основные параметры

Физические



Интеллектуальные



Личностные



Навыки

Боевые



Социальные



Мистические



Криминальные



Научные



Атлетические



Выживание



Ремесленные



Инженерно-технические



Искусство



Политические



Краткое описание персонажа

Молодой мистер Прескотт происходит из самой обычной семьи лондонского домовладельца Джерома Прескотта, человека жадного и весьма недалекого, но отличавшегося, упокой господь его душу, знатной торговой жилкой. Благодаря этому качеству своего отца юный Уильям получил в наследство пять домов в Кенсингтоне, которые приносят солидный доход. Овдовевшая мать мистера Прескотта отбыла в Корнуолл к своей двоюродной сестре, также недавно лишившейся своего супруга.

В детстве Уильям был редкостным сорванцом и его, без преувеличения, знает весь Кенсингтон. Кто разбил окно — Уильям, кто побил всю черепицу у Моррисов, гарцуя на коньке крыши — Прескотт-младший. Несмотря на свою неукротимость, рантье остался добродушным, хоть и задиристым молодым джентльменом, не остающимся безучастным к чужому горю. Приходится троюродным братом Джоанне Редклифф, живет в одном из своих домов в Кенсингтоне.

Доход: 7 фунтов в неделю.

Состояние: 300 фунтов серебра.

Собственность: 4 дома в Кенсингтоне.

Документы:

Письмо сержанта Гамильтона.....	58 стр.
Что творилось в голове у этого несчастного? (записная книжка Дж.Харпера).....	59 стр.
Письма Джеймса Харпера профессору Кибблстону	
Первые впечатление о Египте и место работы.....	60 стр.
Мы нашли его, нашли!.....	61 стр.
Я возвращаюсь в Лондон.....	62 стр.
Леди Редклифф, срочно.....	63 стр.
Письмо от Айзека Голдштейна.....	64 стр.
Письмо гробовщика.....	65 стр.
Письмо Энтони Суонна.....	66 стр.

Дарагие сыщыцки

Уважаимые джентельмены я пишу вам, потому что севодня утром я патрулировал раён, прилигающий к восточным докам. Я оташол посмотреть, что тварится у старых складов, каторые хатят снести через несколько месяцев. Там два странных джентельмена о чемта шиптались и я ришил притацца. Я услышал, што ани дагавариваюца встretiца седня позним вечером в старом седьмом складе. Бес самнения — там будет штото странное. Патом я чихнул и меня заметили. Патом ани сбижали. Аднаво я узнал, какой-то чудик ис китая, што таргует крепким опиумом. А эта десять шилингоф штрафу. Нименьше.

Ваш друк, сержант Гамильтан.

Что творилось в голове у этого несчастного?

Перелистывая записную книжку, найденную в карманах погибшего, сыщики смогут различить только фамилию «Н. Тумс», почти что прорезанную карандашом на внутренней стороне обложки, и несколько относительно целостных записей. Остальной массив представляет из себя мешанину из полной белиберды, перемежающейся каракулями и кляксами. Вот шесть фрагментов, которые можно прочесть (в порядке очередности по страницам):

«Я большой, сильный, во мне кипит ярость. Людская тупость меня раздражает. Рюмка за рюмкой наливаюсь джином и мне очень хорошо. Жду ночи, как откровения. Смазанный тусклый свет, крики одобрения. Мои кулаки разносят чье-то лицо в кровавые ошметки. Меня переполняет ярость и животная радость. Словно я бойцовский пес, разорвавший глотку своему сопернику».

«Мной движет азарт. И страх. Я боюсь, что меня найдут. Но не могу не сесть за стол. Я игрок, страстный игрок. Колода засаленных карт всегда в моих руках, когда бы ни приходил этот сон. Запах постоянно дурно пахнет. Немытыми телами, дешевым табаком и пивом. Смесь отчаяния и надежды. И страх. Постоянный страх».

«Меня не понимают, я же говорю очевидные вещи. Ну почему все такие упрямые? Мой разум не может быть зажат в рамках косности. Запах угля. Сжигаемого угля, а еще масла и железа. Я работаю на железной дороге? Может быть я машинист?»

«Меня разъедает горе. Я не вижу живых вокруг себя, только бесконечные надгробия. Очертания могильных холмиков и склепов дарят мне надежду на покой. У меня плохо двигается нога».

«Запах духов. Странные ощущения, отдаленный смех. Я одет в платье. Я — женщина? Не могу понять. Хочется вина, денег и славы. Зависть, меня пожирает зависть!»

«Мелкий страх. Презрение. Это все, что я ощущаю. Но говорю уверенно, спокойно. Меня слушают, ко мне приходят с надеждой на спасение. Чувство удовлетворения от этого. Мне нравится зависимость людей от меня».

Остальное почти не разобрать.

Приветствую вас, профессор Кибблстон, словами не могу передать, как я счастлив наконец прибыть в Египет, ведь до сего дня мне доводилось изучать его в стенах университета, в полумраке его библиотечных залов. Наш лагерь расположен всего в тридцати милях юго-западнее Каира, в песках пустыни, помнящей еще фараонов. Может это и не так, но моему взволнованному разуму страстно хочется в это верить.

Вот уже несколько недель мы ведем тщательнейшие изыскания на том месте, где, как предполагал доктор Торнберри, находилось небольшое поселение, имеющее исключительно религиозное значение. Не смею ставить под сомнение авторитет доктора, но мы уже сняли четыре фута песка и ровным счетом ничего не обнаружили. Ничего, вы можете себе представить? Я собирался сделать эти раскопки темой своей диссертации, но, судя по всему, удача мне не улыбается. Но я не отчаиваюсь, профессор, я помню ваши наставления — никогда не отчаиваться, ведь время крайне неохотно расстаётся со своими тайнами. Не стану более утомлять Вас, дорогой профессор.

С наилучшими пожеланиями, ваш самый верный друг Джеймс Фредерик Харпер.

Профессор, я не могу передать словами, как возбужден мой разум! Три месяца назад, когда мы уже потеряли всякую надежду на успешный исход нашего предприятия, под самый вечер Салливан, наш товарищ и коллега из Оксфорда, нашел шпиль поваленного обелиска, занесенного песком за многие века! Это просто непередаваемое чувство восторга, оно захлестнуло нас без остатка. Словно одержимые, мы бросились откапывать неожиданную находку, и до момента полного захода солнца нас невозможно было остановить. Изможденные до крайности, мои товарищи отправились спать в свои палатки, тогда как я еще несколько часов проработал при свете факелов, пока усталость не взяла верх и надо мной.

Неделя за неделей мы извлекали на поверхность очертания небольшого храма. Он сохранился почти целиком. По нашим предварительным предположениям это сооружение пало жертвой мощнейшей песчаной бури, явные следы которой зафиксировал наш геолог Фернан Караузо. Его заверения удивили нас, ведь расчеты показывают, что за один такой шторм замело весь храм и повалило обелиски высотой никак не менее двадцати футов!

Когда мы добрались до внутренних помещений, то ликование наше было неизмеримо больше, чем когда обнаружили первые признаки строения, ведь их почти не занесло песком и убранство осталось нетронутым. Профессор, это совершенно божественно. Ритуальная утварь, скрижали, настенная резьба — все в идеальной сохранности! Особенно приковали к себе наше внимание каменные таблички со священными, как нам показалось, текстами. Никогда мне еще не доводилось видеть такой четкости символов.

Первичный перевод мало что дал нам, но если быть очень смелым в своих предположениях, то этот храм древние египтяне использовали как хранилище священных текстов. Еще рано что-то предполагать наверняка, но, профессор, у меня получилось! Я так хочу, чтобы вы гордились тем, кто с благодарностью принимал из Ваших рук светлые зерна мудрости.

С величайшим почтением, ваш верный друг Джеймс Фредерик Харпер.

Дорогой мой друг и учитель, вот наконец и завершились работы на месте расположения древнего храма, который поразил меня до глубины души. Мы с товарищами собрали все найденные артефакты и провели их тщательнейшую опись. Оставляя древнее сооружение новопривывшей группе археологов, я испытываю почти что отеческую грусть, которую испытывает человек при расставании со своим горячо любимым чадом. Однако не все так печально, как могло бы показаться на первый взгляд. Профессор, мне кажется, что этот храм не единственный!

Полтора месяца назад со мной приключилась необычайная история, о которой мне не терпится Вам поведать. Как-то утром, когда мы с приятелями заканчивали завтрак, с нашим лагерем поравнялся небольшой караван бедуинов, тех пустынников, что кочуют от оазиса к оазису, проводя в таких странствиях всю свою жизнь. Мы не боялись нападения, ведь наш покой охранял корпус из доброй полусотни солдат с бравым майором Диккенсом во главе. Право, никогда мне еще не доводилось видеть столь хладнокровного и отважного человека.

Наши нежданные гости повели себя ровно так же, как нас встретили мальчишки в Каире, когда археологическая группа только ступила на землю Египта — они незамедлительно принялись размахивать перед нашими лицами какими-то побрякушками. Очень сожалею, что Вы, профессор, не увидели этого до крайности комичного зрелища. С полдюжину смуглых, сухощавых людей в просторных бурнусах наперебой предлагают давно не знавшим ванной комнаты англичанам, сжимающим в руках пироги разной степени надкушенности, старинную бижутерию. Жаль, что мои литературные дарования так скудны, что я не в состоянии передать всю иронию той ситуации.

Повар их был настолько непримечателен, что мои коллеги, едва оглядев предложенное, вернулись к остаткам завтрака. Я же не был столь голоден и решил, что немного ничего не значащих безделушек будут очень хорошей памятью об этом загадочном народе. Профессор, если мне и доводилось видеть странные вещи, то таких необычных не встречалось нигде — ни на страницах книг в нашей библиотеке, ни в музейных залах. А когда я заметил каменную скрижаль, завернутую в грубую материю, уверяю Вас — остатки голода немедля покинули меня, хлопнув дверью на прощание. Точно такие же таблички все это время извлекались на свет из найденного под песками храма! Я готов клясться в этом. И такой я там не встречал, ведь визуально запомнил их почти что все. Кочевники требовали, как мне перевел наш проводник, чтобы вместе с табличкой я непременно приобрел и остальные побрякушки. Потеряв всякий дар человеческой речи, ваш покорный слуга отсыпал горсть монет этим проходивцам и сгреб все, что у них было.

Они нашли эту вещь в пяти дневных переходах к югу отсюда. Вы понимаете, что это может означать? Что храм, который мы откопали, не единственный! Профессор, вы понимаете, какие горизонты открываются для нас? Я немедленно покидаю раскопки и отправляюсь в Лондон. Письмо отправлю с ближайшей же почтой.

Всегда ваш преданный друг и ученик, Джеймс Фредерик Харпер.

Леди Редклифф. Срочно.

Дорогая госпожа Редклифф, спешу донести до Вашего сведения, что на шахте Пинхилл творятся ужасные беспорядки. Шахтеры ведут себя престранным образом, отказываются работать и вещают что-то о призраках и проклятиях. Настоятельно прошу Вас прибыть в родовое имение как можно скорее.

Считаю нужным уведомить Вас, что ваши с господином Прескоттом матушки изволят в скором времени отбыть в недельное путешествие по реке. На это неуместное в свете тяжелых событий предприятие их сподвигла неумная миссис Гаррис, вдова Генри Гарриса, что владел в свое время тремя электростанциями неподалеку.

Ваш верный слуга, Джонатан Армсмайер

Уважаемые джентльмены.

Разрешите представиться, доктор Айзек Толдштейн, хирург высочайшей квалификации и, по стечению обстоятельств, лежащий врач госпожи Марлотты Уайтсринг, имеющей честь быть домохозяйкой в арендуемом Вами доме. С прискорбием вынужден сообщить, что миссис Уайтсринг нездорова и пребывает на данный момент в моей частной клинике, располагающейся по адресу, прикрепленному к письму вместе с приглашением.

Искренне Ваш, доктор Толдштейн.

Здравствуйте, мои дорогие друзья. Называю вас так, потому что если вы читаете эти строки, то мне дарован покой, и осталось только произнести слова запоздалого извинения. Простите, что так гнусно обманул вас, милые мои сыщики, ведь этот мир давно опостылел мне, а наложив на себя руки, я бы никогда не увиделся с моей Сюзанной и девочками.

В свое оправдание хочу поведать совершенно загадочную историю в надежде на то, что мой рассказ окажется подспорьем в вашем нелегком деле. Когда-то давно, будто в иной жизни, со мной приключилась страшная беда, и молодой Стенфорд потерял в одну ночь любимую жену и двух дочурок. Годами желал я смерти, но господь не прибирал меня. Оставив позади все, что связывало меня с остатками старой жизни, я уединился с усопшими, трудясь сторожем на кладбище. Все меньше и меньше я узнавал людей, и все больше мне открывались безмолвные гранитные плиты. Как я жаждал присоединиться к ним в этом холодном умиротворении, как хотел забыться в спасительном забвении!

Не так давно мне пришлось прогуливаться февральским вечером по улочкам Лондона, где я так безуспешно искал смерти на кончике ножа — моя репутация отваживала всех лиходеев, вселяя в них мистический ужас перед моей персоной. Не знаю, как ноги принесли меня в тот переулок, но обнаружил я себя уже сидящим за столиком и внимательно наблюдающим за ходом торгов. Денег у меня скопилось преизрядно, и приглянувшаяся до крайности медная безделица не легла бременем на мой кошелек.

Ничего необычного не происходило, пока летней ночью, совершенно недавно мне не приснился странный сон, в котором гибнет молодой джентльмен, и я вижу ясно ваши лица, когда вы склонились над умирающим. Я чувствовал ненависть, которую он питает к вам, как желает причинить страдания каждому из вас. Каким-то образом я знал, что вы придете за этой безделицей. Я знал, когда погибнет кто-либо из владельцев подобных вещей. И я знал, что озлобленный мертвец в отчаянной ярости займет мою душу, чтобы бросить в смертный бой с его обидчиками, когда остальные потерпят неудачу. И вы подарите мне смерть. Еще раз прошу простить меня, но я так давно искал забвения.

Стенфорд

Уважаемые джентльмены и прелестная леди. Пишу вам, дабы
облегчить ношу, которую по глупости и совершеннейшему без-
рассудству взвалили на свои и ваши плечи. Те события, что
происходят сейчас, носят абсолютно мистический характер,
и моему господину, сэру Морнберри, никогда не постигнуть того,
что послужило этому причиной. Вам же удалось отстоять
свое право на жизнь в весьма неравной схватке, ведь против-
ник знал о вас очень многое и располагал самыми потаенны-
ми сведениями и шпионами, даже не догадывавшимися о своей
миссии. Вам надлежит немедленно навестить меня в моем
домишке, не доезжая пары миль до деревушки Соркросс, что в
сорока милях строго на север от Лондона. Посторопитесь,
уважаемые господа.

Искренне ваш, Энтони Джейкоб Суонн

Краткое описание районов Лондона

Районы Лондона, в которых и будет проходить игра, имеют свой колорит и, с позволения сказать, свой характер. Далее будут даны описания некоторых из них.

Сити по праву считается самым зажиточным и дорогим районом, где сосредоточены все финансовые учреждения и квартиры самых состоятельных и занятых представителей британской короны. Плотнo окружающие эту область **Вестминстер** (административный центр) и **Холборн** выгодно отличаются от оккупированного эмигрантами **Сохо**, которые превратили его некогда прекрасные улицы в рай второсортных забав.

Ковентгарден славится своими театрами, тогда как Блумсберри в состоянии утолить интеллектуальную жажду самого изысканного мыслителя, собрав под сенью своих зеленых улочек Британский музей и университет.

Кенсингтон и **Челси** облюбовали представители среднего класса, и теперь эти районы стали одними из самых благополучных и густонаселенных.

Мэйфэйр получил свое название от майской ярмарки, ежегодно проводившейся здесь весной, пока местные жители не потребовали прекратить этот балаган. Но название менять никто не на-

стаивал и весь Лондон прекрасно осведомлен — сложно найти более зажиточный район. Ну, разве что Мэрилебон.

Не так хорошо обстоят дела в районе **Ист Энд**, плотно застроенном тесными домишками, предназначенными для рабочих. Бедность, се-рость и уныние нередко навещают этот уголок.

Уайтчепел принимает эстафету у предыдущего участника и поднимает планку нищеты еще выше. В этом уголке достаток людям только снится, поэтому в бесконечных лабиринтах Уайтчепела предлагают свои услуги дешевые проститутки, количество которых превышает все мыслимые пределы. Не так давно, в 1888 году, безликая тень, что была прозвана Потрошителем, унесла жизни десятка из них.

Если предыдущие обитатели порока и грязи не удивили взыскательных джентльменов, то их вниманию предлагается **Ламбет**, район настолько опасный, что Скотленд-ярд не ведет там патрулирование. Сулящие беду переулки свиваются в причудливые узоры, а обилие потайных лазеек позволяет без труда уйти даже от самой неожиданной облавы. Аналогом этого вертепа может послужить исторический образ Хитрова Рынка в имперской Москве.

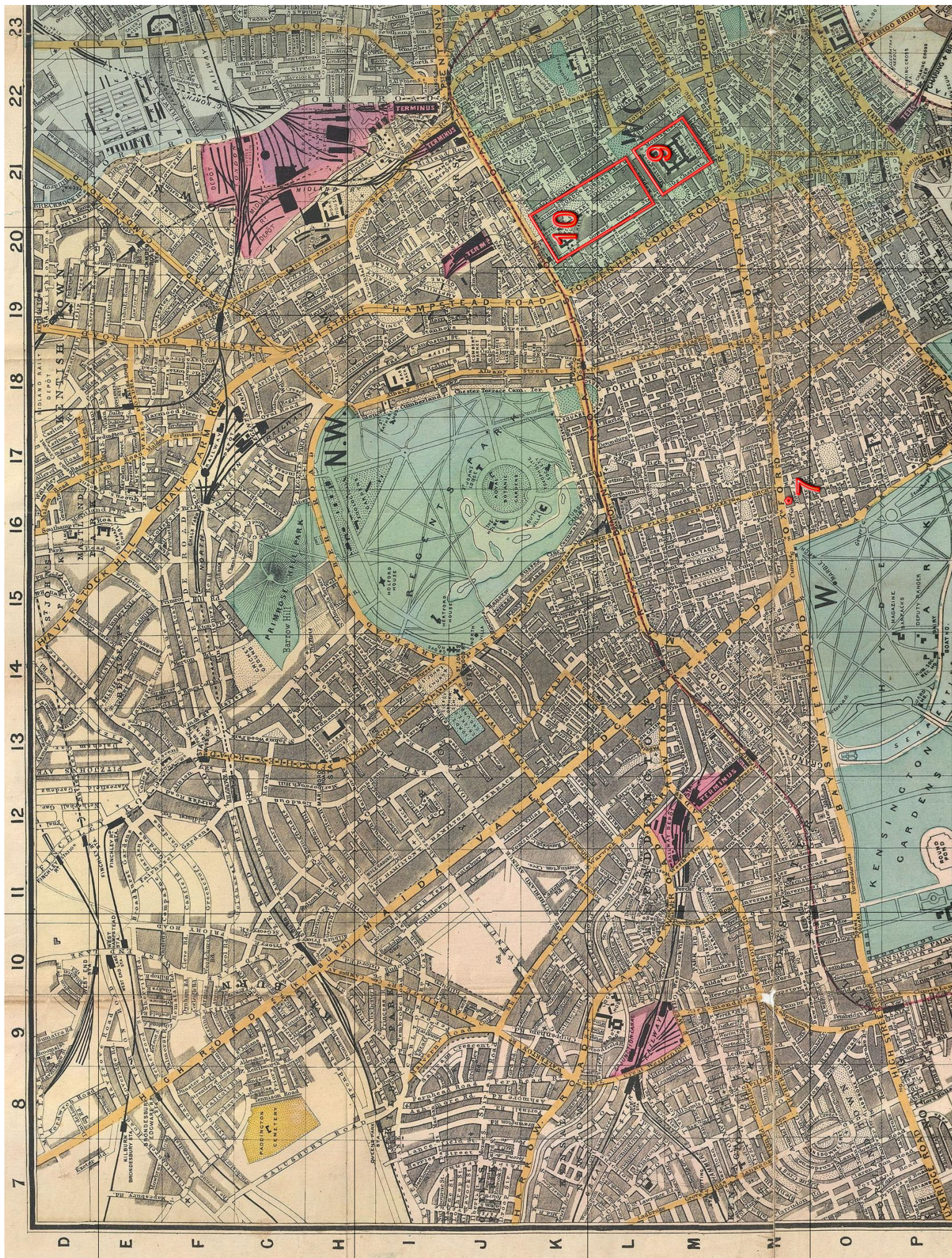
Карта Лондона

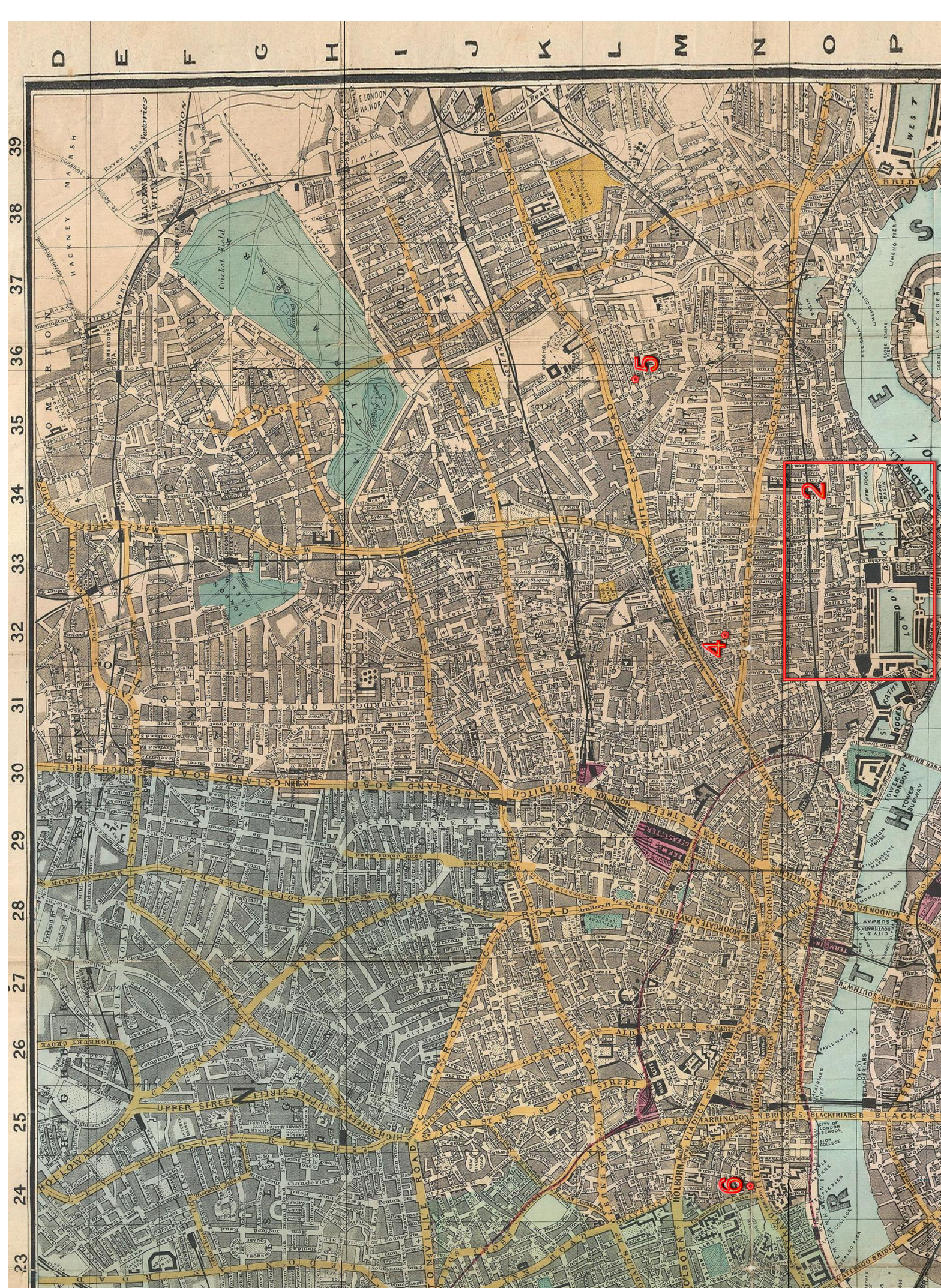
Отметки на карте:

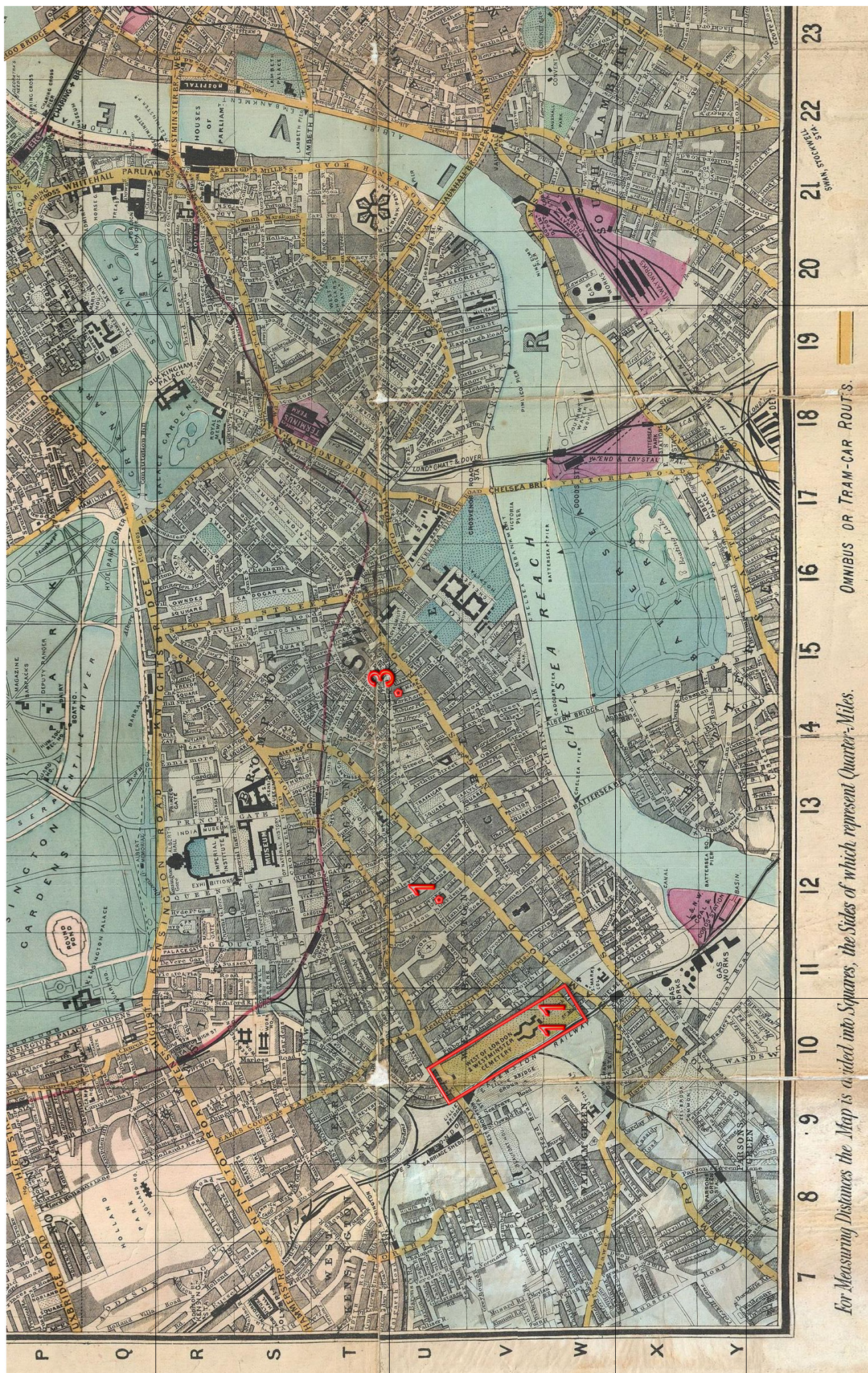
- 1 - Клуб сыщиков, Кенсингтон, Фуллхэм-роуд, Дрейтон-гарденс, 28
- 2 - Восточные доки Лондона (область), Ист-Энд
- 3 - Дом Джеймса Харпера, Челси, Кингс-роуд, Маркхэм-стрит, 4
- 4 - Жилище Стентона, Уайтчепел, Коммершиал-роуд, Сеттлс-стрит, 13
- 5 - Жилище Петера Манна, Ист-Энд, Майл-Энд-роуд, Скидмор-стрит, 3
- 6 - Кабинет алиениста, Сити, Флит-стрит, 186
- 7 - Дом профессора Кибблстона, Мэйфэйр, Оксфорд-стрит, 412
- 8 - Лавка Жако-гоблина, Ист-Энд, Хай-стрит, за Восточными доками
- 9 - Британский музей (область), Блумсберри
- 10 - Лондонский Университет (область), Блумсберри
- 11 - Кладбище Восточного Лондона и Вестминстера, Челси

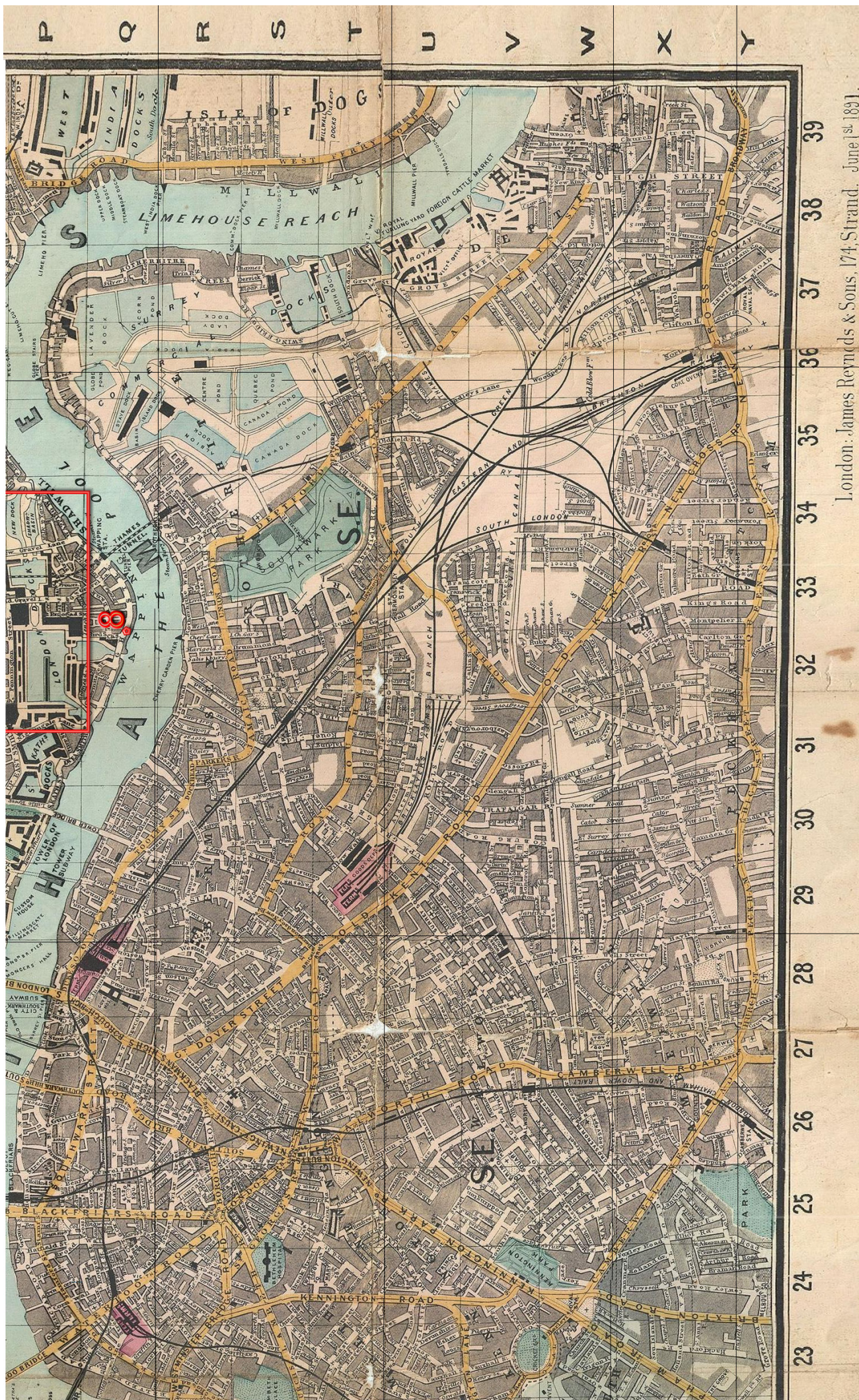
Карта онлайн (сопоставленная с картой современного Лондона):

<http://www.retromap.ru/mapster.php#left=151891&right=0020090&zoom=12&lat=51.51152&lng=-0.113261&lang=ru>









London: James Reynolds & Sons, 174, Strand. June 1st 1891.

